ナムコスーパーウォーズ™

WonderSwan

NAMCO SUPER WARS ALL-ROUND GUIDE for EXPERT

ナムコスーパーウォーズ
オールラウンドガイド フォー エキスパート



YOUR
Digicube WonderSwan
BEST
Guidebook Series
NAVIGATOR

NAMCO
SUPER
WARS

ナムコスーパーウォーズ

-ALL-ROUND GUIDE for EXPERT-

ナムコの生み出した名作の数々。
シミュレーションRPG

オリジナル



ワルキューレの冒険



懐かしの

新たな勇者となりて
セントラーレの平和を守れ!

「セントラーレ」にもたらされた災厄により、存亡の危機にさらされている「ナムコワールド」。プレイヤーの使命はただひとつ。かつて世界を救った英雄を集め、ともに甦った邪悪を打ち破ることだ。



▲さっそうとドルアーガに斬りかかるワルキューレ。夢の対決が今ここに!

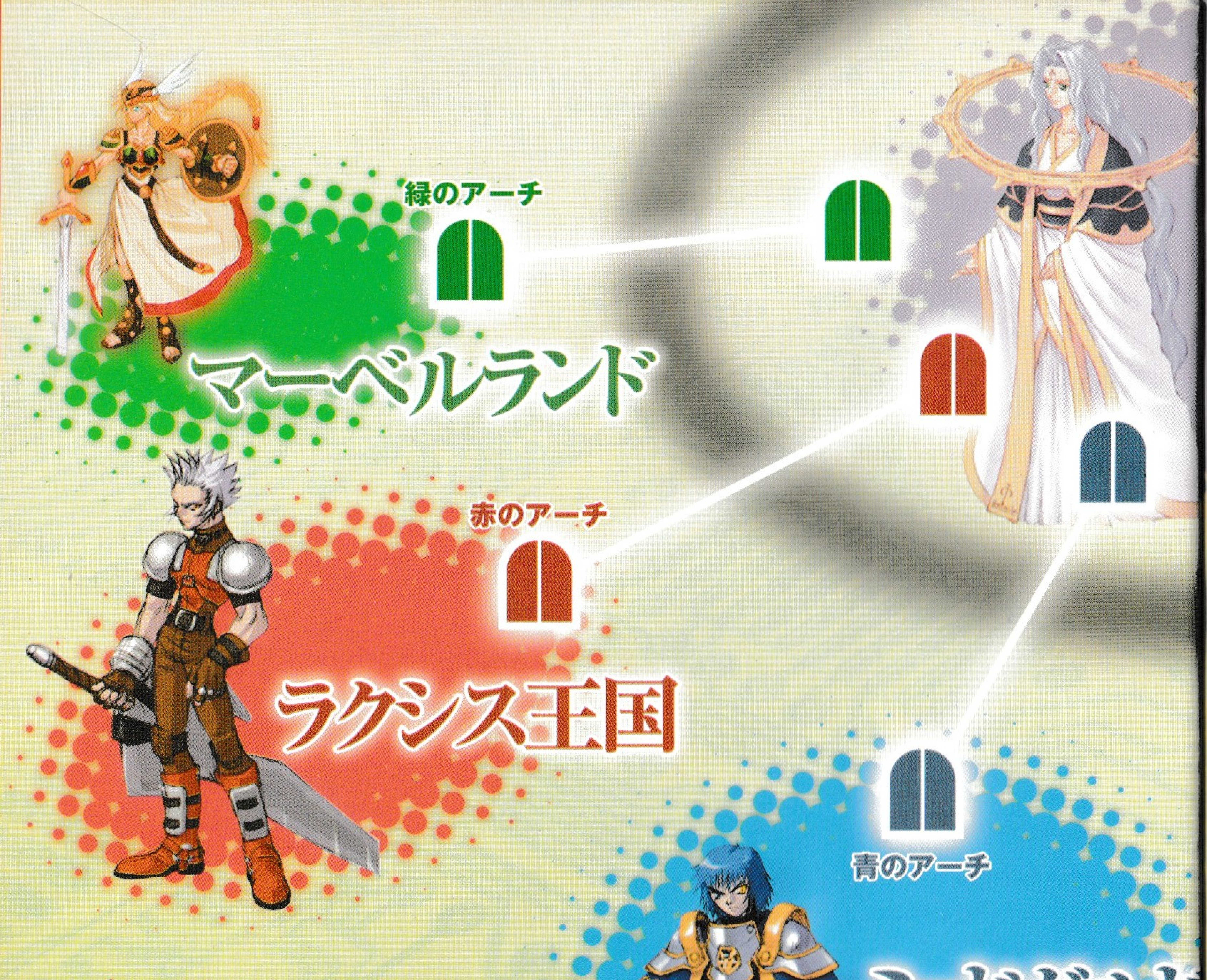
ドラゴンヴァラー



長い年月を経て、あのヒーローたちがで甦る!

「ナムコワールド」に突然訪れた災厄。この危機を救うため、かつて我々を沸かせたナムコキャラクターが今ここに集う！







すべてはガジェスの治める セントラーレから始まる

ナムコワールドの中心に位置するセントラーレ。このセントラーレからテポタアーチという転送装置を使うことで、5つの世界に行くことができる。各世界同士のつながりはなく、セントラーレを通じてのみ、移動が可能だ。また、各世界とセントラーレの間には「次元の狭間」と呼ばれる特殊なエリアも存在する。

ヒーローたちのいる5つの世界。
ナムコワールドの



セントラーレ、次元の狭間…。
仕組みに迫る

物語は中心の世界であるセントラーレから始まる。ここを基点として、5つの世界を行き来することになる。これから始まる冒険のため、世界の構造を把握しておこう。

NAMCO SUPER WARS -ALL-ROUND GUIDE FOR EXPERT-

CONTENTS

PROLOGUE

CHARACTER

甦りし勇者たち
登場キャラクター解説

COLUMN

SYSTEM

勝利への礎
システム&実戦テクニック

MAP GUIDE

護るべき世界
ステージ攻略

COLUMN

DATA

光を纏いし者　闇に息づく者
ユニットデータ

INDEX

CHARACTER

甦りし勇者たち

登場キャラクター解説

ナムコワールドに秩序を取り戻すべく集まった戦士たちは、いずれも歴戦の勇者である。彼らの持つ優れた技や特徴の数々を知れば、より巧みに、より思い入れを込めて戦えるはずだ。



セントラーレを救う新しき勇者

主人公

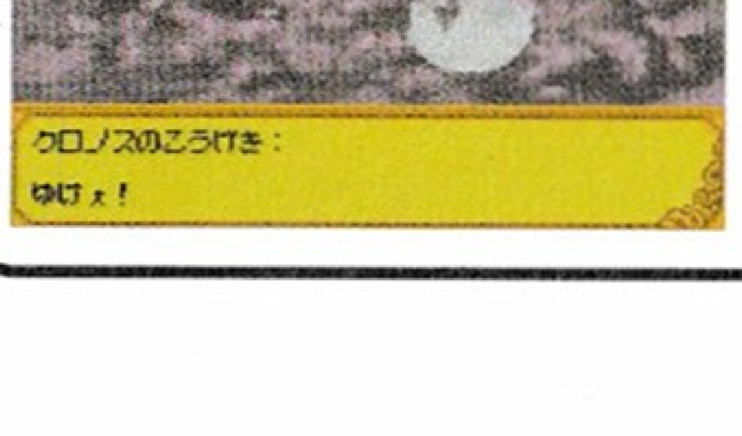
ガジェスの導きで突然セントラーレに現れた少年。クレスタ石の輝きを頼りに、世界を救う「輝ける力」を求めて旅する。その正体は本人すら知らないが、物語の終盤に重大な秘密が明かされる。

回復にサポートにとオールラウンドに使える

戦闘は移動後も使用できる「クレストパワー」をメインに。「リミットブレイク」による味方の強化も有効だ。



◀攻撃力、命中率ともに優れる「クレストパワー」。



◀「リミットブレイク」を自分に使ってパワーアップする手も。



CHARACTER DATA

装備タイプ

●武器：クレスタ
●防具：ふく

所持技

パンチ
接近戦用の基本的な技。SPを消費しない。

クレストパワー
命中率と攻撃力に補正がかかる間接攻撃。

クレストヒール
指定した味方1体のHPを回復できる。

リミットブレイク
指定した味方の攻撃力と防御力を上げられる。

本作オリジナルの設定、「セントラーレ」の住人たち。英雄たちが集うきっかけを作る彼らの、人となりを見ていこう。

閉ざされた女神

ガジェス

世界を司っている女神。ゲートからあふれ出した災厄のために、クリスタルの結界に閉じこめられている。それでも、わずかに残された力を使い、ゲートを閉じようと努力する主人公たちを導いてくれる。



◀ときにはカカやゼゼに声をかけて、重要な情報をもたらすことも。





裏方で主人公をサポート

カカ・ゼゼ

ガジェスに仕えている、セントラーレの"守り人"。自分たちが戦えない分、主人公を助けようと、ゲートを閉じるための手立てを調べてくれる。2人とも外見はそっくりだが、カカのほうがやや弱気な性格で、ゼゼには少々荒っぽいところがある。



◀主人公に希望を見出し、不思議な力を秘めたクレスタ石を託す。

NAMCO CHARACTERS FILE

01

Appear from 『ワルキューレの冒険』シリーズ ……

「時の鍵」を守る「戦乙女（いくさおとめ）」

ワルキューレ

かつてマーベルランドを危機に陥れたゾウナとカムーズ。彼らを倒すべく、大女神によって天界から遣わされた戦乙女がワルキューレだ。本作では、いつか女神になるという重圧に悩みつつも、凛とした表情を崩さない責任感の強い女性として描かれている。蘇った宿敵ゾウナを追う途中、主人公の窮地を救い、以後行動をともにする。



周囲に群がる敵たちを「サイクロン」で一掃！

接近戦にも優れているが、マップ技の「サイクロン」が彼女の真骨頂。周囲の敵を一掃だ。



◀速攻には欠かせない「サイクロン」。



◀「れんぞくぎり」はボス戦で威力を発揮。



CHARACTER DATA

装備タイプ

●武器：けん
●防具：ヨロイ

所持技

きり
愛用の剣で切りつける、もっとも基本的な技。

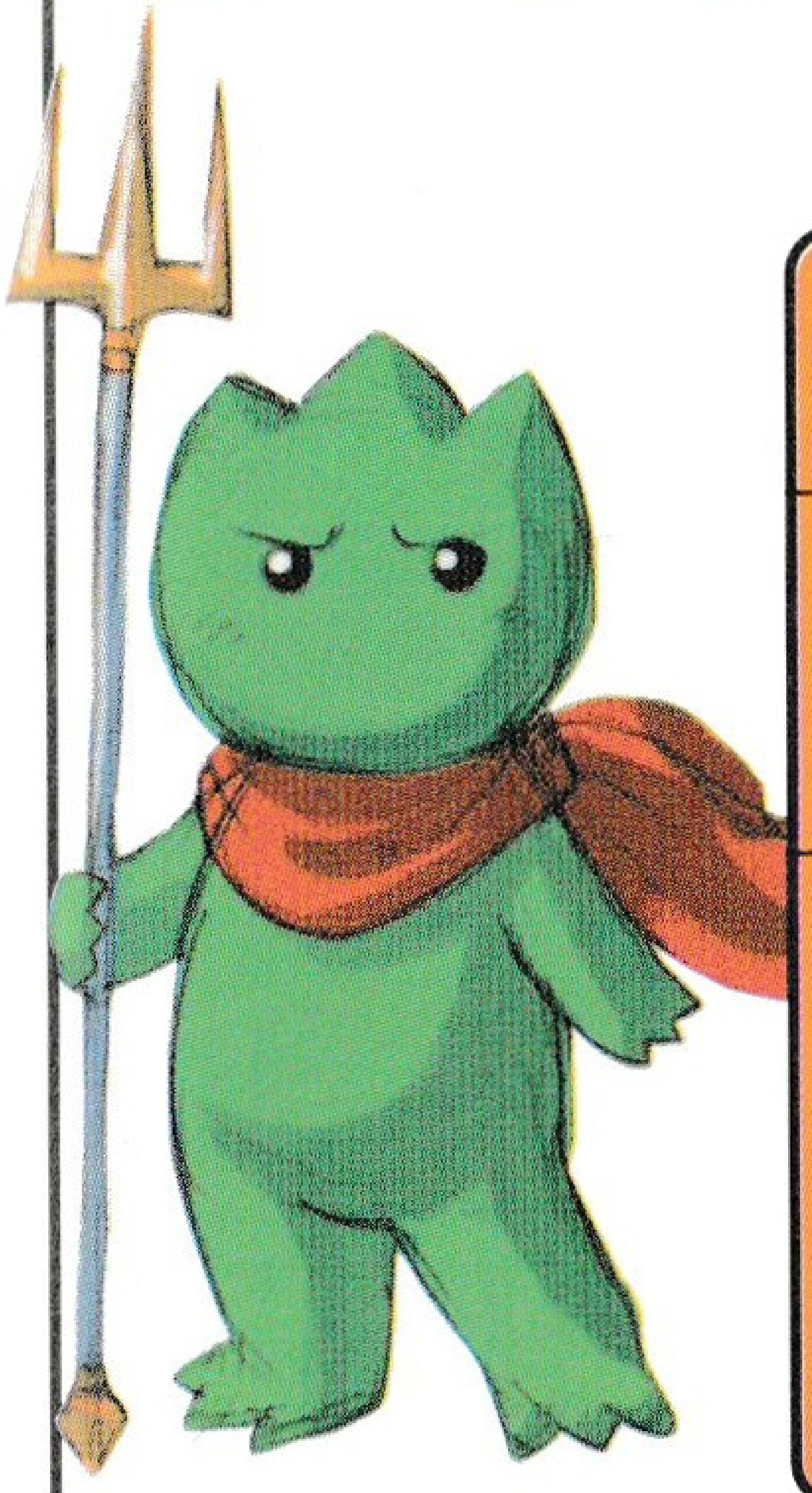
れんぞくぎり
最大で5回まで剣撃を浴びせる連続攻撃。

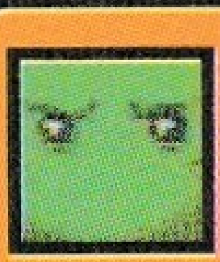
ライトニング
2〜3マス離れた位置の敵を雷で攻撃する。

サイクロン
周囲の敵すべてに大ダメージを与えられる。

ワルキューレの良きパートナー

サンドラ





CHARACTER DATA

装備タイプ

●武器：ヤリ
●防具：ヨロイ

所持技

つき
唯一の接近戦用技。

スピアスロー
移動後も使える間接技。

パワースロー
攻撃力2倍の強力な間接技。

昔からワルキューレをさまざまな形で助けているパートナー。彼女とともに仲間になる。移動力は低いが、長射程の技を使えるので扱いやすい。HPと防御力が高いのが特徴。

間接技に長けた小悪魔？

コアクマン



CHARACTER DATA

装備タイプ

●武器：ヤリ
●防具：ふく

所持技

つき
唯一の接近戦用技。

スピアスロー
移動後も使える間接技。

かんしゃくだま
相手の命中率を下げられる。

小悪魔のような外見をしたマーベルランドの住人。最初に「緑のアーチの世界」を選んだ場合のみ仲間になる。技はサンドラと似通っているが、サンドラよりも移動力が高く、防御力は低い。

ワルキューレをパートナーにした場合のエピソード(※)

復活したゾウナから「時の鍵」を守る！

マーベルランドの秩序を司る「時の鍵」。これがかつて、魔の化身ゾウナに奪われ、マーベルランドは破滅の危機に見舞われたことがある。そのときは、ワルキューレの活躍によって平和が取り戻された。しかし、セントラーレの異変の影響でゾウナが蘇り、再び「時の鍵」を狙っているという。ゾウナの復活を知ったワルキューレは、サンドラやコアクマンとともに「時の鍵」が収められた神殿を目指すのだが…？



◀ゾウナとともに復活した、大量の魔物が緑の大地を覆う。



▶神殿内に突入し、ゾウナを追いつめたと思いきや…。

※他のキャラクターをパートナーにしている場合でも大筋は同じだが、コアクマンは登場しない。

02

竜との戦いが生きがいの「滅竜士(めつりゅうし)」

クロヴィス

妹の命を奪われて以来、ドラゴンに強い憎しみを抱き、竜退治に命を賭けている男。原作ではシナリオ分岐によってさまざまな人生を歩む彼だが、本作の設定ではセリア姫と結婚し、ラクシスの王となっている。ステージ07で苦戦しているところを主人公たちに救われ、仲間になる。防御力は低いが攻撃力が高く、高性能の技と相まって絶大な破壊力を発揮する。



「おたけび」で敵を止めて「ドラゴンバスター」で斬る!

強力なボスに対し、「おたけび」は欠かせない。「ドラゴンバスター」の攻撃力も絶大だ。



◀防御力が低い代わりに攻撃力が高い。



◀「おたけび」で敵を無力化できる。



CHARACTER DATA

装備タイプ

●武器：たいけん
●防具：たて

所持技

きり
基本的な接近戦用の技。SPを消費しない。

おたけび
自分の周囲にいる敵すべてを、3ターン行動不能にする。

かぶとわり
命中率は下がるが、当たれば必ず大ダメージ。

ドラゴンバスター
攻撃力2倍の強力な技。ドラゴンには必ずクリティカル。



明朗闊達な発明家の娘

カロリナ

攻撃力は低いが、使いやすい連続技を持つ。必ず命中する「ハンマーボム」も役に立つ。



CHARACTER DATA

装備タイプ

- ●武器：トンカチ
- ●防具：ふく

所持技

ハンマー
接近戦時の基本技。

ケンカなぐり
5回攻撃できる連続技。

ハンマーボム
必ず命中する間接攻撃。



クロヴィスを支える王妃

セリア

回復技の「てあて」は移動後に使えるので扱いやすい。SPを回復できる唯一の仲間である。



CHARACTER DATA

装備タイプ

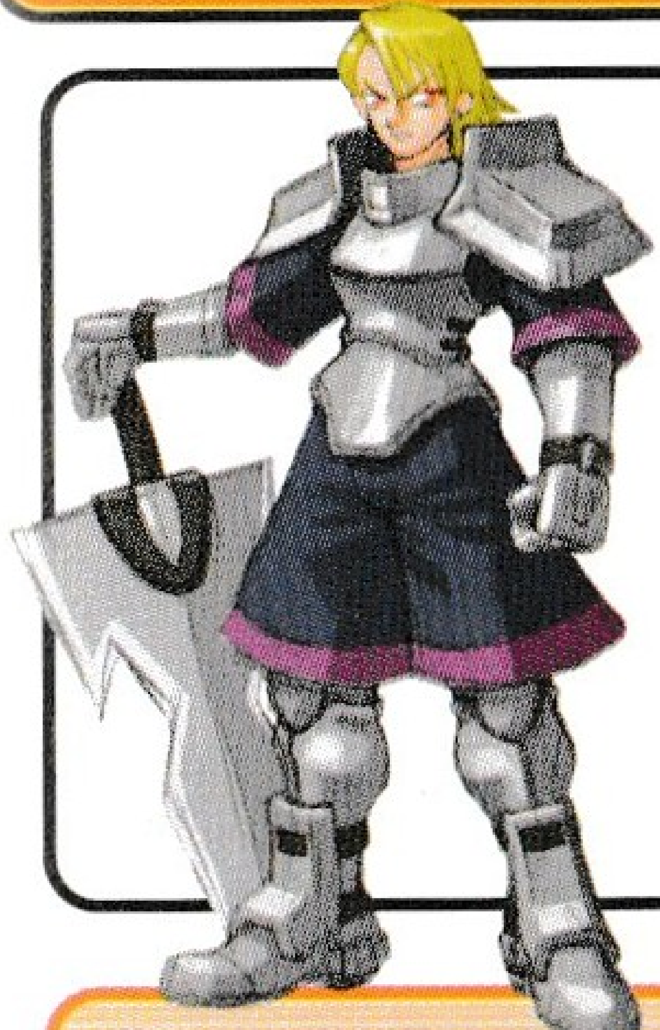
- ●武器：けん
- ●防具：ふく

所持技

きり
接近戦用の基本技。

てあて
仲間ひとりのHPを回復。

なげキッス
仲間ひとりのSPを回復。



父親譲りの戦闘能力

アーレン

クロヴィスの息子。ステージ6クリア時に仲間になる。父親と似通った技を所持している。



CHARACTER DATA

装備タイプ

- ●武器：たいけん
- ●防具：ヨロイ

所持技

きり
基本的な接近戦用技。

おおぶり
当たると必ずクリティカル。

ドラゴンバスター
特にドラゴンに有効な技。

クロヴィスをパートナーにした場合のエピソード

最強のドラゴンを討つべく血をたぎらせる

最初に「赤のアーチの世界」へ向かうと、主人公は火山で倒れている男と出会う。男は記憶を失っていたが、「クロヴィス」という名だけは思い出した。彼は、自分が火山で何をしていたのかは分からないが、強い使命感に突き動かされているという。その後、主人公たちと旅をして再び火山を訪れたクロヴィスは、邪悪な竜ドラゴンダハーカと対峙したとき、自分の「滅竜士」としての使命をはっきりと思い出す。



◀セリアたちとの再会により、少しずつ記憶を取り戻していく。



▶ドラゴンダハーカとの対面で、完全に記憶を取り戻す。

Appear from 『ドラゴンスピリット』シリーズ ……

03



竜の力を秘めた青き剣士

アムル

戦いのときにはブルードラゴンに変身し、強大な力を発揮する剣士。暴走して自分が単なる魔物となってしまうことを恐れ、その力を使うことにためらいを感じている。その懸念は的中し、ステージ10で敵として登場するが、主人公たちの協力によって自分を取り戻す。その後は自由に変身可能となり、強力な技を使うことができる。

ブルードラゴンに変身してから本領発揮

変身前は技が乏しく使いづらいが、変身後は強力な間接攻撃とマップ技で攻められる。



◀ステージ10が終わるまで変身できない。



◀移動後も使える技が多く、融通が利く。



CHARACTER DATA

装備タイプ

●武器：けん
●防具：ヨロイ

所持技（変身前）

きり
剣で斬りつける。変身前の唯一の攻撃手段である。

りゅうへんげ
ブルードラゴンに変身。使える技が変化する。

所持技（変身後）

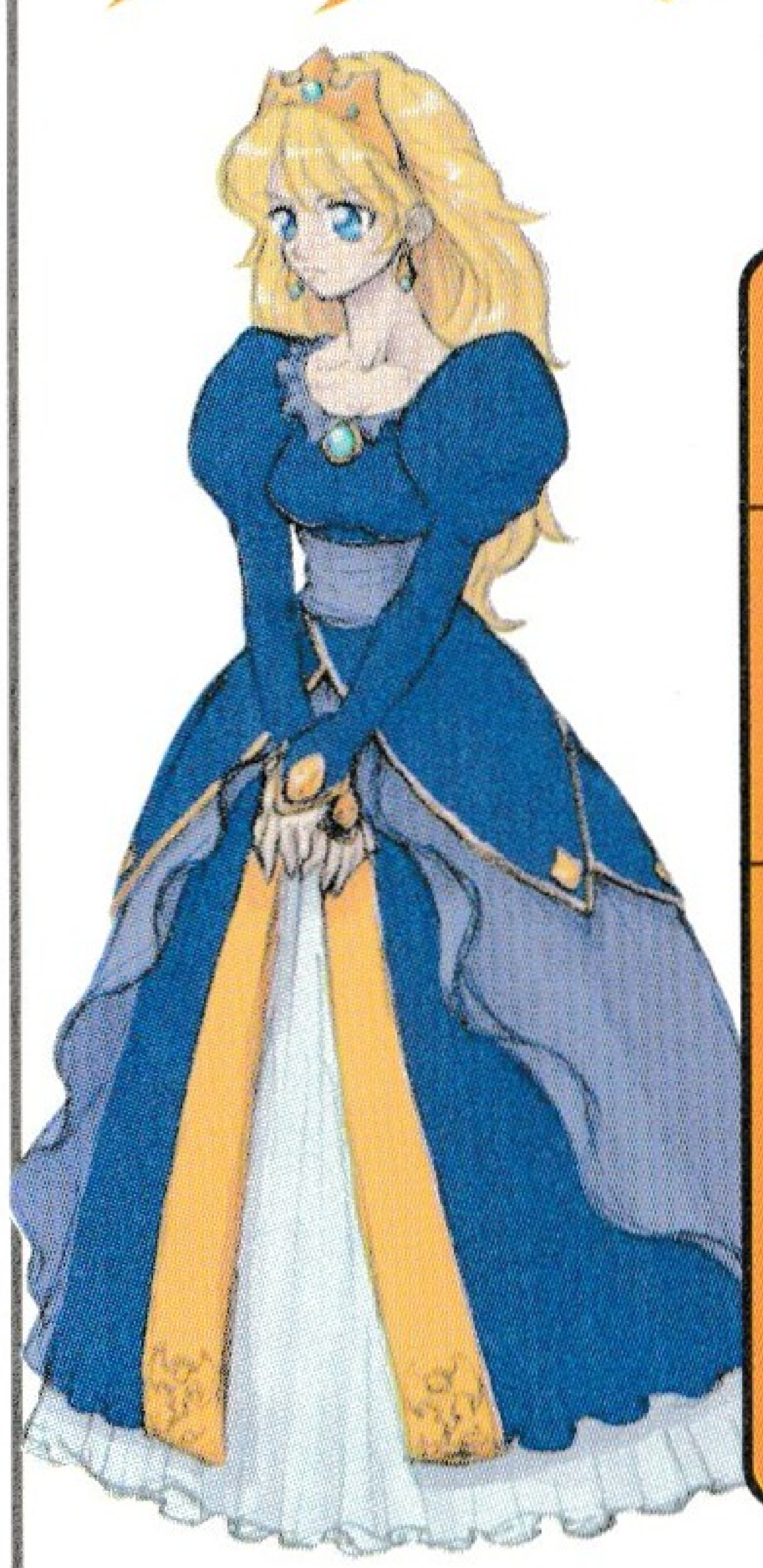
ブレス
移動後も使用できる長射程の間接攻撃。

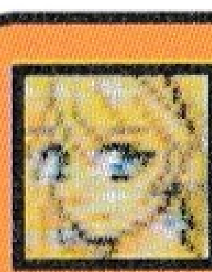
ワイドブレス
広範囲の敵を攻撃できる技。移動後も使える。

アースクェイク
攻撃力は低いが、すべての敵にダメージを与える。

アムルを慕う一途な王女

アリーシャ





CHARACTER DATA

装備タイプ

- ●武器：なし
- ●防具：ふく

所持技

てあて
隣接した味方のHPを回復。

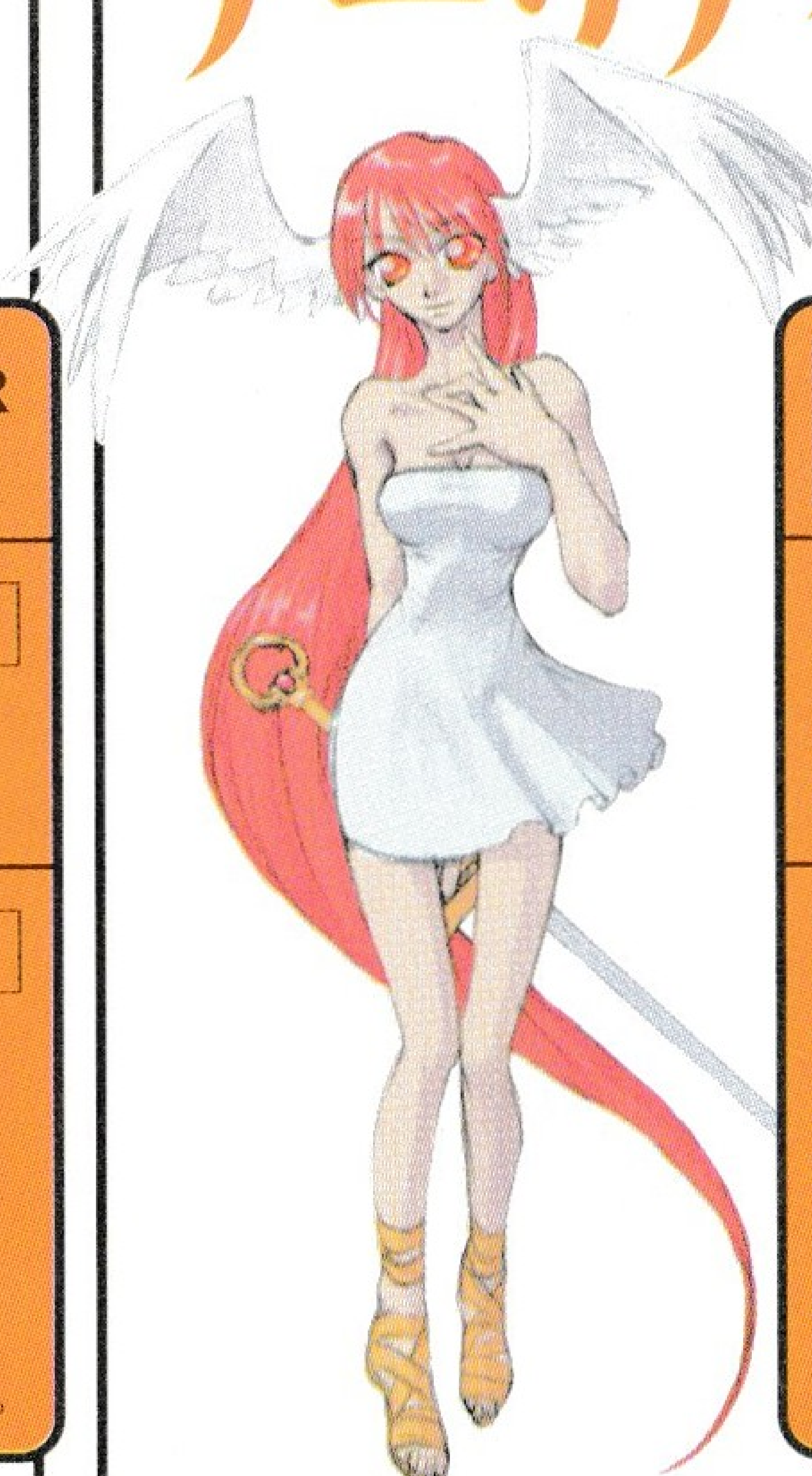
やすらぎのうた
敵のSPを下げられる。

おうじょのオーラ
周囲の味方の防御力を上昇。

アムルに恋するミッドガルドの王女。ステージ10以降に仲間になる。攻撃用の技は持っていない変わりに、HPを回復したり、防御力を上げたりして味方を援護できる。敵のSPを下げることも可能。

アムルを見守る女神

アーリア神





CHARACTER DATA

装備タイプ

- ●武器：けん
- ●防具：たて

所持技

きり
剣で斬りつける基本技。

まほうけん
攻撃力1.5倍の剣撃。

ライジングサン
周囲の敵をまとめて攻撃。

常にアムルを見守り、彼の強大な力を制御してきた女神。本作では行方不明になっており、仲間になるのはステージ20終了後。出撃できるのはステージ21のみとなる。

アムルをパートナーにした場合のエピソード

内に秘めた竜の力におびえつつも世界のためにその封印を解く

最初に向かった「青のアーチの世界」は、荒廃したミッドガルド王国だった。主人公がそこで出会ったアムルは、この国を守護しているアーリア神の身に何かが起こったことが荒廃の原因ではないかと語る。そのこととセントラーレの異変が無関係でないと考えたアムルは、主人公と行動をともにする。やがて再び故郷を訪れた彼は世界の危機を救うため、自分の中に眠るブルードラゴンの力を使おうと決意する。



◀激しく竜を憎むクロヴィスの存在を知り、動揺するアムル。



▶皆の激励を受けて、自分の力に立ち向かうことを決意。

05

源氏を恨み甦った亡者

平景清



「いかり」でパワーアップし接近戦で斬りまくる

能力値は高いが、攻撃技が少ない。「いかり」で能力値を高めてから戦おう。



◀ステージ開始と同時に「いかり」を。



◀強敵に対しては「かすみ」も有効だ。

源氏に滅ぼされた平家の武将。復讐のため地獄から甦り、源頼朝を打ち倒した。しかしその後、復讐に身をやつす自分の存在に疑問を感じ始めている。本作ではステージ14より登場。最初は魂だけの存在だが、主人公に力を貸すべく再び肉体を取り戻そうと決意する。



CHARACTER DATA

装備タイプ

- ●**武器：けん**
- ●**防具：ヨロイ**

所持技

きり
剣で斬りつける。平景清唯一の攻撃手段である。

うらみ
使用後、敵に反撃するときの攻撃力がアップ。

かすみ
周囲にいる敵の攻撃力と命中率を下げる。

いかり
使用すると自分の攻撃力と防御力が上昇する。



強さのみを追い求めるあらくれの巨漢

弁慶

源義経に遣えていた武者。ステージ15で敵として登場するが、最初に「黒のアーチ」を選んでいた場合は、戦いの後で仲間になり、行動をともにする。防具を装備できないため打たれ弱く、命中率も低い。しかし攻撃力は飛び抜けたものがある。



CHARACTER DATA

装備タイプ

●**武器**：かなぼう
●**防具**：なし

所持技

おおぶり
当たればクリティカル。

だいしゃりん
周囲の敵すべてに大打撃。

におうだち
3ターンの間物理攻撃無効。

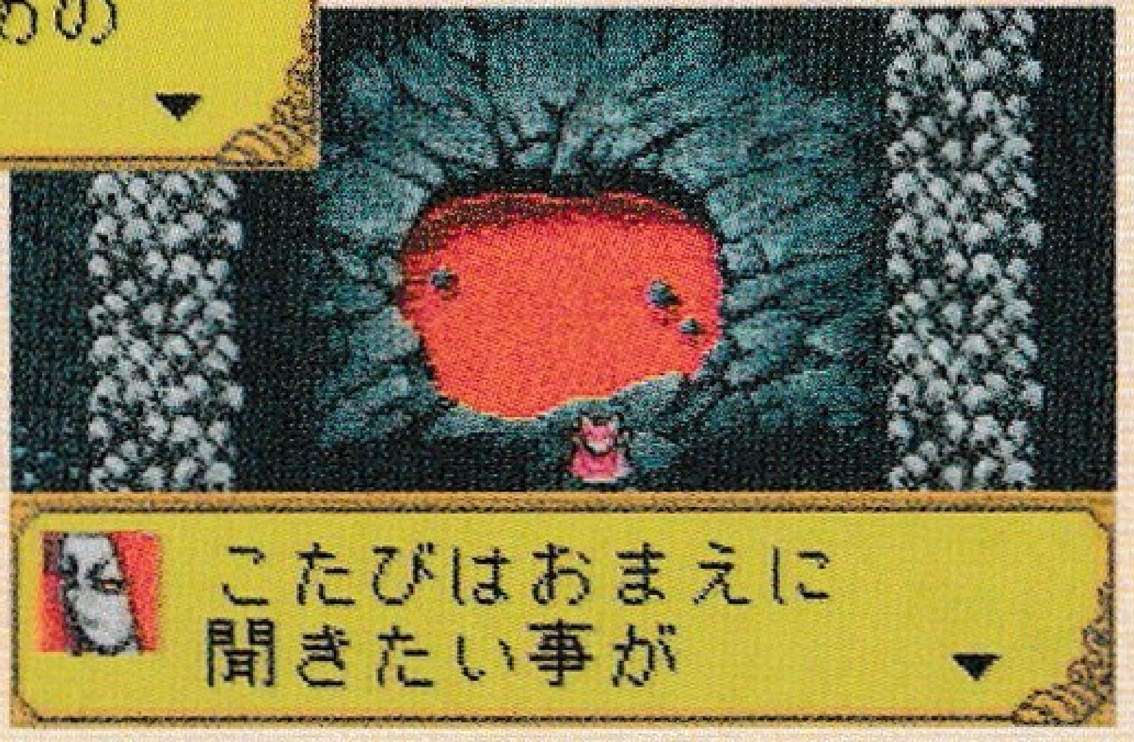
平景清をパートナーにした場合のエピソード

自分と同時に甦った頼朝の行方を追う

「黒のアーチの世界」へ向かった主人公は、古の倭国にたどり着き、そこで平家の落ち武者景清と出会う。かつて宿敵頼朝を倒し、使命を終えた自分も滅びたはずなのに、なぜか甦ってしまったことに疑問を抱く景清。世界を救うため景清の「輝ける力」が必要だと語る主人公の言葉を否定しながらも、世界の異変に頼朝の復活が絡んでいると睨み、主人公と行動をともにすることで再び復讐を果たそうとする。



◀景清の奥底にある「輝ける力」を信じ抜く主人公。



▶行方不明のアーリア神を探すため、黄泉の国まで旅する。

Appear from 『フェリオス』……

06

天馬にまたがり戦う太陽神

アポロン

かつて天馬ペガサスにまたがり、悪魔デュポンと戦った太陽の神。本作ではゲートを閉じるため、アーリア神の捜索に尽力。目的を同じくする主人公たちと、ステージ19終了時に合流する。移動力と攻撃力は頼りになる。



高い移動力と長射程の技で一気に前線に

移動力が高いうえ、移動後に長射程の「けんこうだん」を使えるので、速攻時の要になるユニット。



◀移動後に「けんこうだん」で離れた敵を狙い撃ち。



◀「ペガサスアタック」は大ダメージを狙える技だ。



CHARACTER DATA

装備タイプ

- ●武器：けん
- ●防具：ヨロイ

所持技

きり
接近戦用の基本的な技。SPを消費しない。

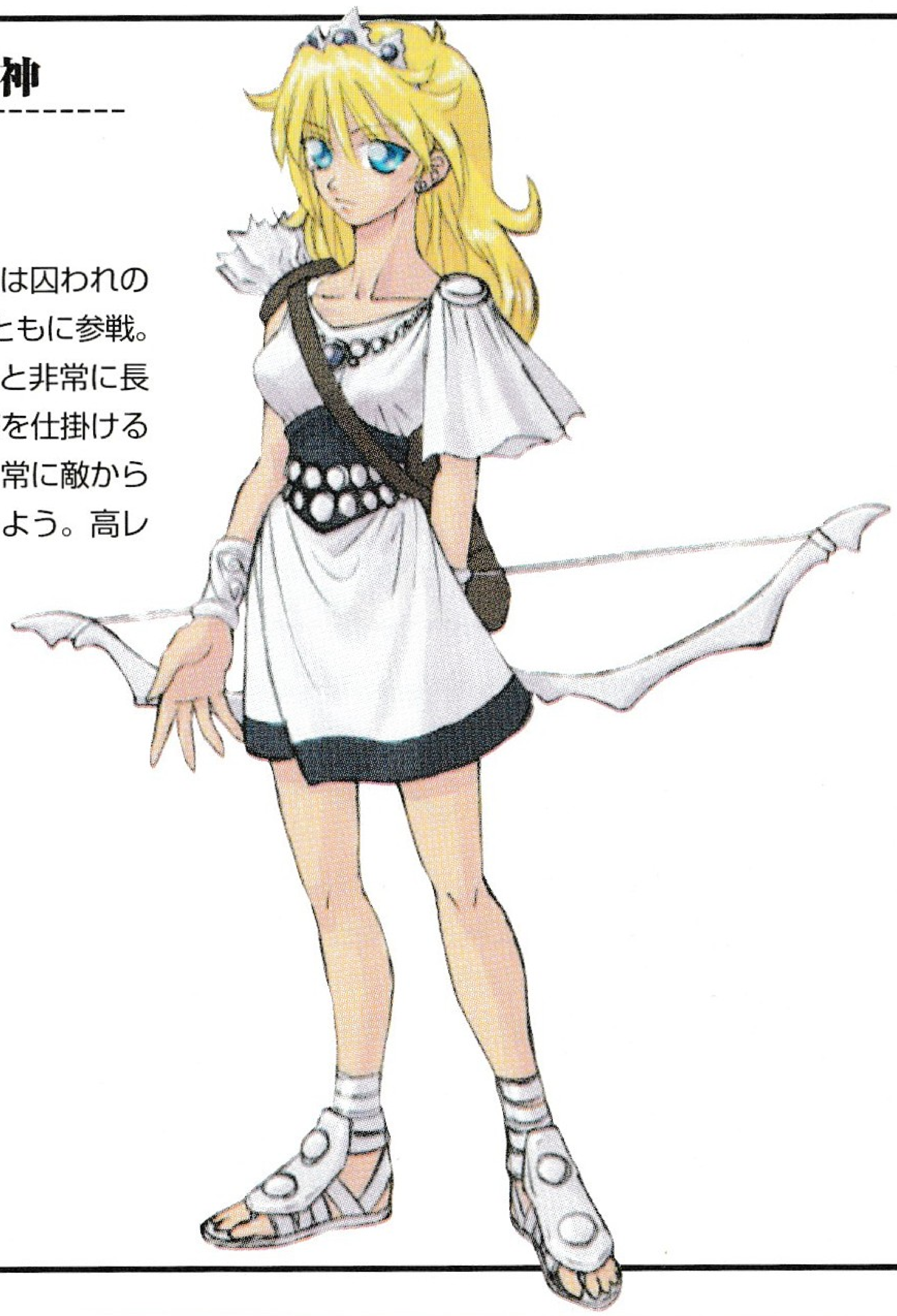
けんこうだん
命中率は下がるが、攻撃力が1.5倍になる間接技。

ペガサスアタック
攻撃力が2倍になる強力な技。必ず命中する。

囚われの身から脱した月の女神

アルテミス

アポロンと対をなす月の女神。原作では囚われの身だった彼女だが、本作ではアポロンとともに参戦。攻撃力は低いものの、技の最大射程が6と非常に長く、ほとんどの敵の射程範囲外から攻撃を仕掛けることができる。接近戦ができないため、常に敵から距離をとっておき、その弱点をカバーしよう。高レベルの状態で仲間になるのも魅力だ。





CHARACTER DATA

装備タイプ

- ●武器：ゆみ
- ●防具：ふく

所持技

アロー
長射程の間接攻撃。

れんぞくアロー
矢を最大5発まで放てる。

アローレイン
攻撃力2.5倍の強力な技。

アポロンにからむエピソード(※)

戦いを終えたのち 平和のために奔走

かつてデュポンが率いる魔物たちと戦い、アルテミスを救出したアポロン。その後は彼女とともに、世界の秩序を保つため尽力していた。アーリア神を探し出し、世界を救おうと活動していたアポロンとアルテミスは、主人公たちが同じ目的を持っていることを知り、その行動を陰から導こうとする。やがて、主人公たちと出会い、セントラーレの異変を終息させるため、心強い仲間として活躍することになる。



◀「魔法のみかがみ」で陰から主人公たちを見守る。



▶アーリア神の居所について、確実な情報をもたらす。

※アポロンのエピソードはパートナーが誰であっても変わらない。

EX CHARACTERS FILE

Appear from

『ワンダーモモ』…… ワンダーモモ
『超絶倫人ベラボーマン』…… ベラボーマン
『ディグダグ』シリーズ …… ディグダグ
『マッピー』シリーズ …… マッピー
『プロ野球ファミリースタジアム』シリーズ …… ぱっく

ここで紹介する5人のキャラクターは、本作の舞台とはまったく異なる世界からやってきた者たち。隠しステージをプレイするなど、一定の条件を満たすことで現れ、仲間になってくれる。武器を装備できないなどクセのある特徴を持つ者ばかりだが、強力な技を持っていることも多い。仲間にすることができれば、大きな助けとなってくれるはずだ。



◀彼らはいつも突然現れる。異世界に迷い込んだとは気づかないことも。



CHARACTER DATA

装備タイプ

●武器：なし
●防具：ふく

所持技

モモキック
接近して下から上へと蹴り上げる基本技。

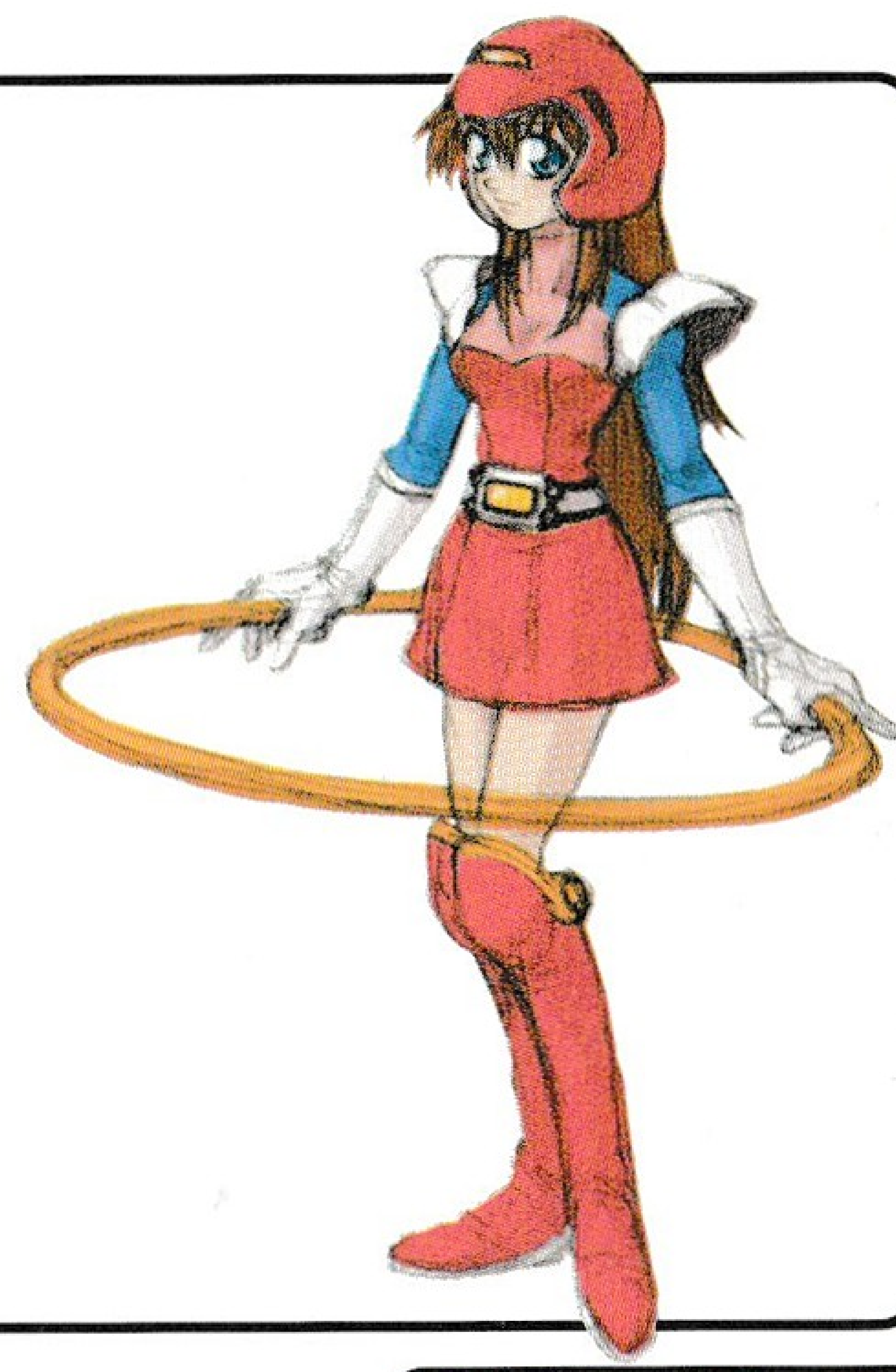
モモリング
移動後も使用できる使いやすい間接攻撃。

せいぎのこころ
自分の攻撃力と防御力を1.5倍にする。

ワンダーパワーで戦うアイドル

ワンダーモモ

隠しステージのEX1に登場する変身ヒロイン。舞台で戦っている最中に次元の狭間に迷い込み、主人公たちと遭遇する。武器を装備することができないため、攻撃力に難がある。しかし「せいぎのこころ」を何度か使って能力を高めれば、一騎当千の強者にすることも可能。この技のおかげで、レベルを上げなくとも十分戦力になる。





伸びる手を武器に戦う変身ヒーロー

ベラボーマン

隠しステージのEX3に登場。次元の狭間に迷い込み、『ドラゴンスピリット』のボス2匹と遭遇。主人公たちとともに戦い、その後仲間になる。ワンダーモモと同様に、武器を装備することはできない。「せいぎのこころ」を使うことによって、その欠点を補うことができる。パワーアップ後は「ベラボーラッシュ」でガンガン押していける。



CHARACTER DATA

装備タイプ

●武器：なし
●防具：ふく

所持技

ベラボーパンチ
手を伸ばして殴りつける。SPを消費しない。

ベラボーラッシュ
最大で5発まで放つことができる連続技。

せいぎのこころ
自分の攻撃力と防御力を1.5倍にする。



CHARACTER DATA

装備タイプ

●武器：ドリル
●防具：ふく

所持技

ドリルアタック
ドリルで突き刺す基本技。SPを消費しない。

がんせきおとし
命中率が半分になる代わりに攻撃力が3倍に。

すなケムリ
周囲にいる敵の攻撃力と命中率を下げられる。

ドリルと岩石で悪を叩く!

ディグダグ

ドリルを片手に世界中を旅する冒険家。最初に「黒のアーチの世界」以外を選択していた場合、ステージ16終了時に登場する。マッピーとともに闇の洞窟に突然現れ、主人公らとともに戦う。命中率の低さと、長射程の技がないことは難点だが、攻撃力、防御力ともに高く、一撃必殺の「がんせきおとし」が非常に頼りになる。





警棒片手に戦うキュートなネズミ

マッピー

最初に「黒のアーチの世界」以外を選択していた場合、ステージ16終了時に登場する。ディグダグとともに闇の洞窟に突然現れ、主人公たちの戦いに協力。攻撃力は低いものの、命中率と回避力は、味方のなかでトップクラス。「ジャンプアタック」を主体に攻めれば、大ダメージも見込める。敵の動きを止めて味方をサポートすることも可能。



CHARACTER DATA

装備タイプ

●武器：けいぼう
●防具：ふく

所持技

けいぼう
基本的な接近戦用の技。SPを消費しない。

ジャンプアタック
命中率は下がるが、当たれば必ずクリティカル。

ホイッスル
周囲にいる敵すべてを、3ターンの間行動不能に。



CHARACTER DATA

装備タイプ

●武器：バット
●防具：ふく

所持技

ヒット
射程6の間接攻撃。移動後も使用できる。

ねらいうち
「ヒット」よりも攻撃力が高く、必ず命中する。

ホームラン
全ユニット中、最大の攻撃力を誇る強力な技。

あらゆる敵を打球で粉砕!

ぱっく

隠しステージのEX5に登場。一打逆転のチャンスに打席に立っていたところ、次元の狭間に迷い込み、みつくびりゅうと戦うハメに。そこに現れた主人公たちに助けられたことをきっかけに仲間となる。接近戦こそできないが、すべての技の射程が長く、しかも強力。特に「ホームラン」の攻撃力は、仲間になった時点で800を超える。



COLUMN 仲間選びで迷ったときに

タイプ別 オススメユニットベスト3

**慣れないうちは、どのユニットを使えばいいか悩みがちなもの。
ここではオススメのユニットを、タイプ別に3体ずつ紹介しよう。**

敵に切り込み一撃必殺
接近戦用

接近戦が得意なユニットには、攻撃力の高い者が多い。本作では速攻を要求される局面が多いため、これらのユニットは非常に役だつ。特にクロヴィスは群を抜いて攻撃力が高く、しかも序盤で仲間になる頼れる存在。ワルキューレは攻撃力は低いが、強力な連続技を持ち、ギルは能力の高さに加え、広範囲に攻撃できる技を複数持つ。


1 クロヴィス


2 ワルキューレ


3 ギル

安全な位置から狙い撃ち
遠距離戦用

攻略を楽にするうえでは、射程の長い技を持つユニットも重要。攻撃力こそ接近戦要員より低めだが、敵に対し安全な位置から一方的に攻撃できる。特に主人公は移動後に攻撃できるうえ、攻撃力も十分。アムルは変身すれば長射程の技を連発できる。また、地味ながらサンドラも、序盤では貴重な遠距離戦要員として役立つ。


1 主人公


2 アムル


3 サンドラ

後方から仲間を支援
サポート用

中盤からは敵の攻撃力が高くなるので、味方のHPを回復したり、防御力をアップしたりといった技の使えるユニットも必要になってくる。なかでも高レベルで仲間になり、一度に複数の味方を回復できるイシターが優秀だ。また、攻撃と回復の両方をこなせるセリアや、味方の防御力をまとめて増強できるアリーシャも役立つ。


1 イシター


2 セリア


3 アリーシャ

SYSTEM

勝利への礎

システム＆実戦テクニック

いくら味方が万夫不当の強者であっても、闇雲に戦っていたのでは勝利はおぼつかない。まず戦いのルールや装備品の効能といった基本を覚え、そのうえで紹介している実戦テクニックを駆使し、効率の良い戦闘を行なおう。

NAMCO SUPER WARS SYSTEM

ゲームシステムと画面情報

ここでは、ゲームシステムについての基礎知識と、画面情報の見方を中心に解説していく。シミュレーションRPG初心者にも分かるよう、ゲームの流れに沿ってまとめてある。

ゲームの流れと進め方

本作は、大きく6つのエリアに区切られた全22ステージを順番にクリアしていくシミュレーションRPG。序盤に5つの世界からひとつを選択することで"パートナー"が決定され、誰がパートナーになったかでストーリーや仲間になるキャラクターが若干変化する（世界とパートナーの対応はP.44に掲載）。また、特定の条件を満たさないと出現しない隠しステージ（ステージEX）が別に5つ用意されている。

ゲームスタート ▶

●5つの世界を選択

緑　赤　青

黄　黒

最初に5つの世界からひとつを選択し、その世界のキャラクターをパートナーにする。その後ステージ1から順に進む。

▶ ステージ1　ステージ2　ステージ3 …　ステージEX1

ステージの構成と流れ

ひとつのステージは、実際に戦闘を行なう戦闘マップと、次ステージの準備を行なうインターミッションに分かれる。戦闘マップでは、任意に選んで出撃させたユニットを操り、ステージごとに設定された勝利条件の達成を目指す。クリア後、自部隊の強化などを行なうインターミッションを経て次のステージへ進撃する。

ステージ

戦闘マップ

ステージが開始されると、会話イベントが発生し物語の流れが説明される。その後、出撃させるユニットを選択して戦闘マップがスタート。敵の全滅やボスユニットの撃破といった勝利条件を満たすとクリアとなり、主人公が倒されるとゲームオーバーとなる。

▶

インターミッション

次のステージに備えてユニットの強化を行う。レベルアップ、アイテムの売買、装備変更などが可能。



▲ステージをクリアした後にも会話イベントが展開される。

各ステージに設定されたボーナス条件とは？

各ステージには、勝利条件とは別にボーナス条件が設けられている。それを満たすと、ショップでは買えない隠しアイテムが入手できたり、隠しステージが出現したりする。ボーナス条件は制限ターン数以内に、クリアするか敵を全滅させるかのどちらかとなる。

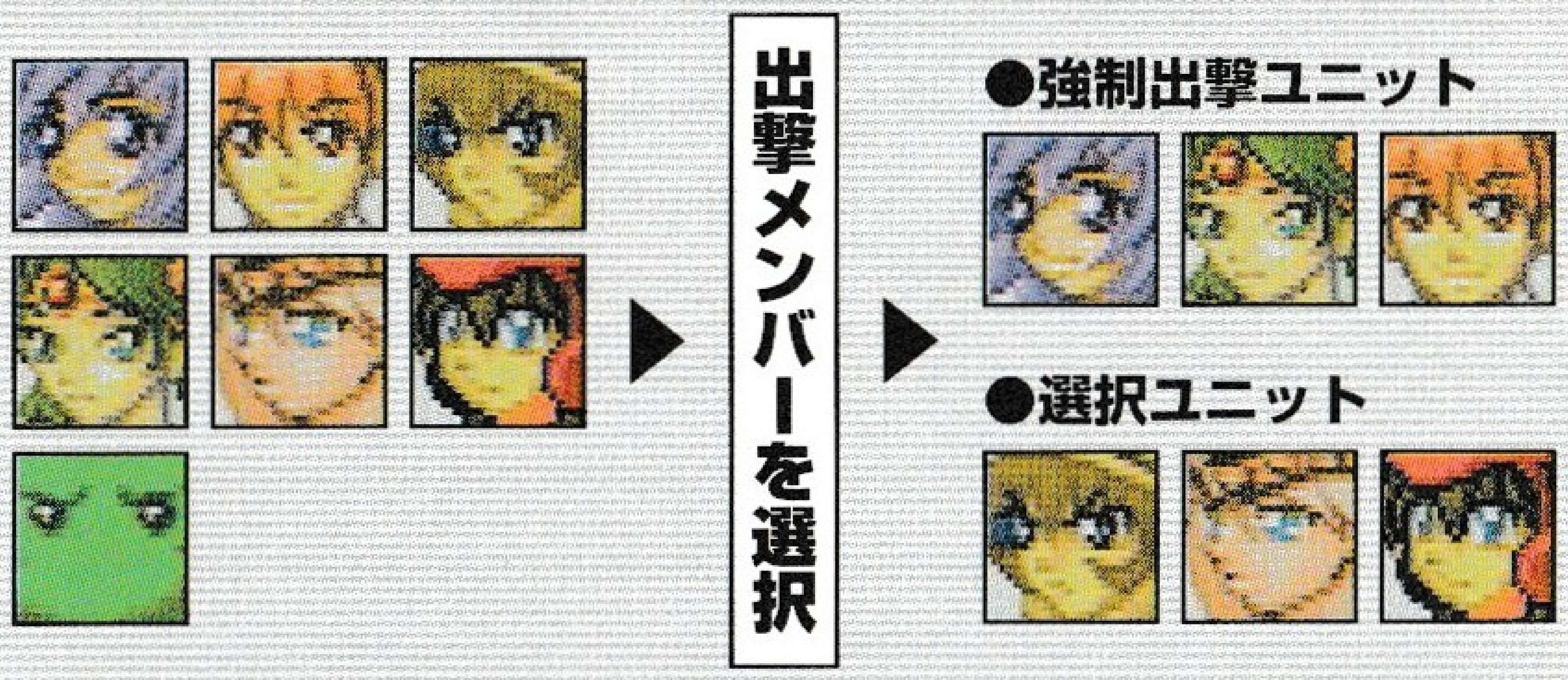


▲隠しステージの中には、隠しキャラクターが出現するところもある。

出撃メンバーの選択について

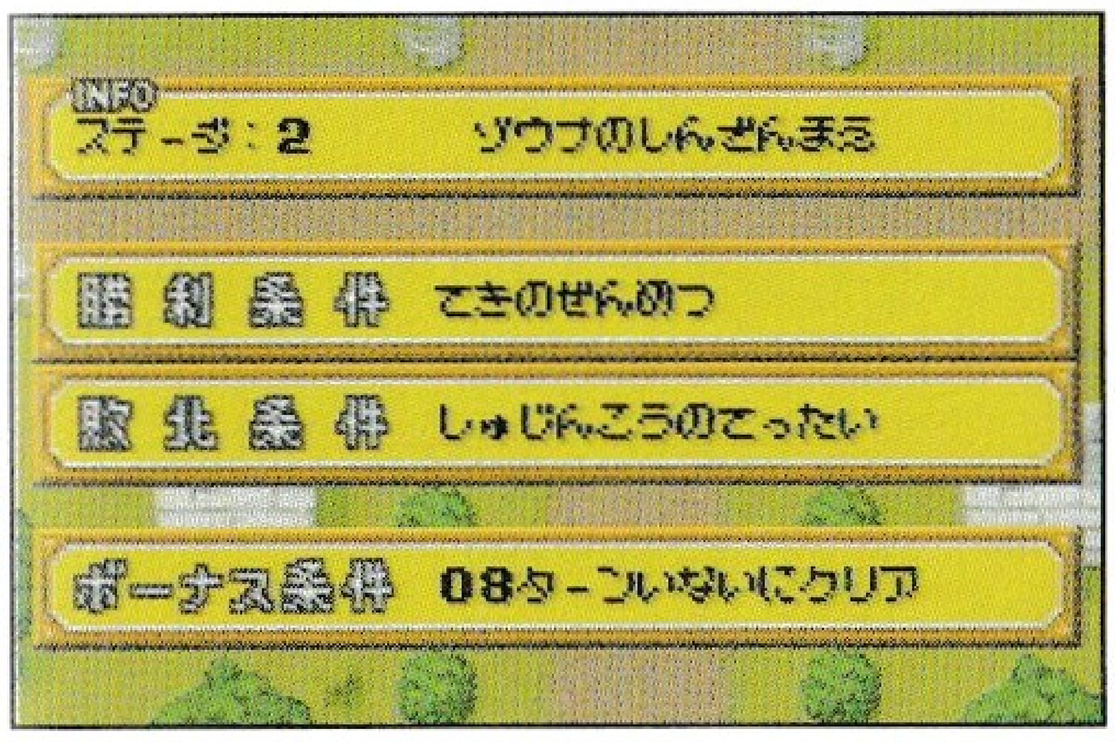
ステージが始まると、必ず出撃メンバーの選択画面に切り替わる。ここでは、そのステージでどのユニットを出撃させるのかが決められる。各ステージごとに最大出撃数が設定されており、最小で1、最大で10ユニットまでの幅がある。また、シナリオに関係するユニットは強制出撃する場合もある。なお、主人公は常に強制的に出撃することになるので覚えておこう。

■ユニット選択の例（ステージ6の場合）



戦闘マップでの行動

出撃メンバーを決定したらいよいよ戦闘開始。最初に勝利条件やボーナス条件などが表示され、自軍の行動からスタートする。行動システムはターン制で、味方ユニットがそれぞれ1回ずつ行動し、全味方ユニットが行動を終えたら敵の行動となる。



▲勝利条件はステージごとに異なるが、敵の全滅か特定ユニット撃破のどちらかだ。

1ターン

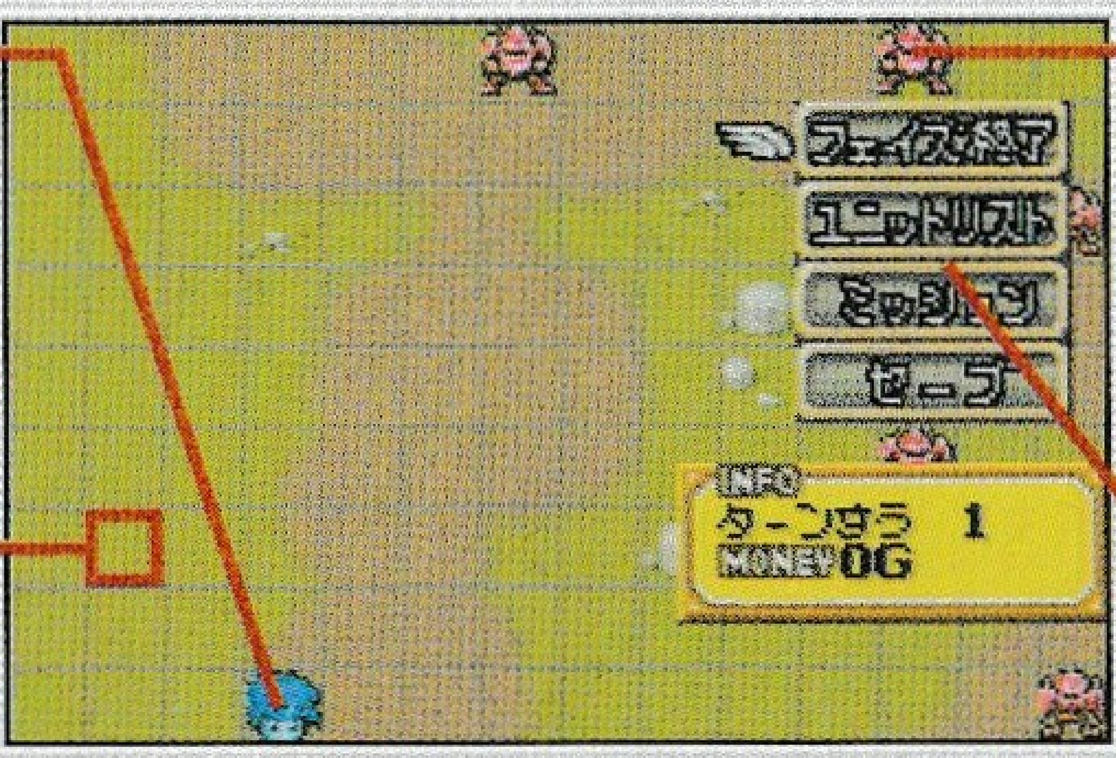
味方フェイズ	敵フェイズ
味方ユニットがそれぞれ一回ずつ行動していく。これを繰り返して味方の全ユニットが行動し終えたら、味方フェイズの終了となる。	味方フェイズを終えると敵フェイズに移行する。敵に関しても味方の場合と変わらず、1ユニットが1回ずつ行動する。

▼

ターンを繰り返す

勝利条件を満たす	敗北条件を満たす
▼	▼
ステージクリア	ゲームオーバー

■戦闘マップの見方



●味方ユニット
味方ユニットはすべて青色のマップアイコンで表示。

●スクエア
1マス。攻撃・移動範囲はすべてこのマスの数で計算される。

●地形効果



ユニットがいない場所でBボタンを押すと表示。DEF、EVAがそれぞれ防御力と回避力の上昇値を示す。移動不可の地形は名称の前に×マークが付く。

●ユニットコマンド



味方ユニットを選択すると表示されるユニットの行動を決定するコマンド。詳しくは次ページを参照。

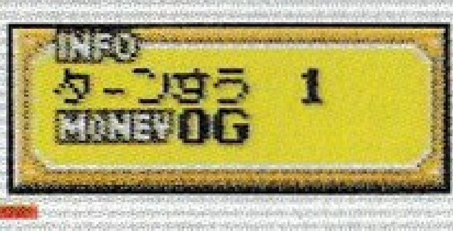
●敵ユニット
敵のユニットはすべて赤色のマップアイコンで表示。選択すると敵の攻撃範囲が明るく表示される。

●マップコマンド



上から、味方フェイズの終了、ステージに登場しているユニット情報の確認、勝利・敗北・ボーナス条件の確認、プレイデータのセーブ、が行なえる。

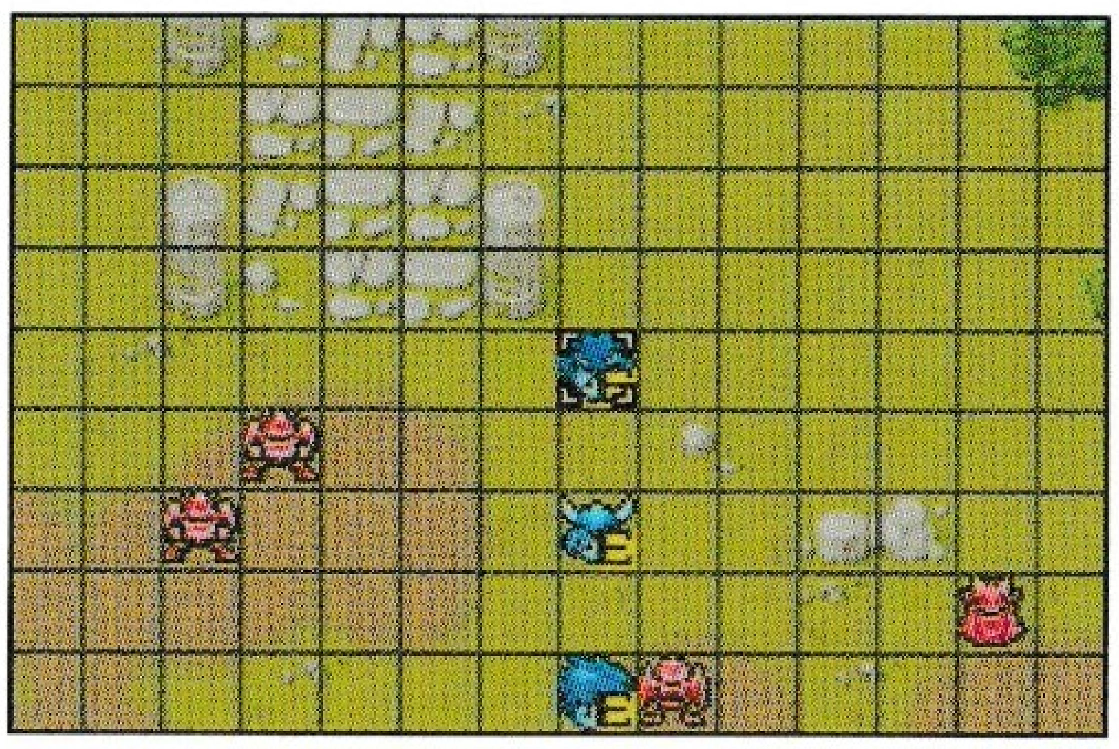
●インフォメーション



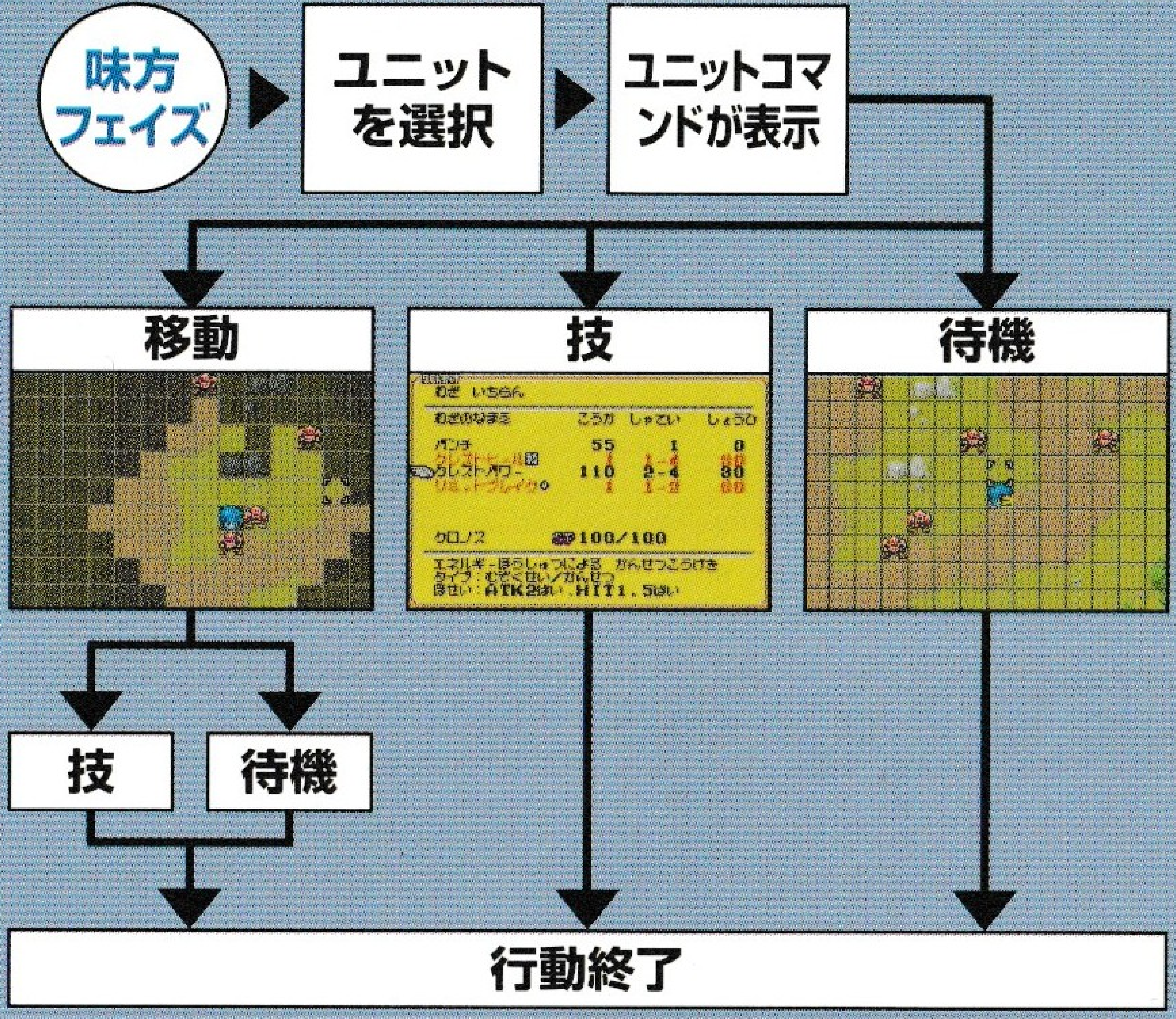
現在のターン数と持っているお金の額を示す。

味方フェイズでできること

味方フェイズでは、まず行動するユニットを選択。選択した各ユニットは「移動」「技」「待機」の3つの行動を選べる。「移動」は各ユニットごとに、移動範囲内で指定位置へ移動させることができる。「技」は、ユニットが所持している技を使用して敵ユニットを攻撃したり、味方ユニットを援護する。「待機」はそのままユニットの行動を終える。ステージクリアのためには、これらの行動を駆使して敵ユニットを撃破していく必要がある。



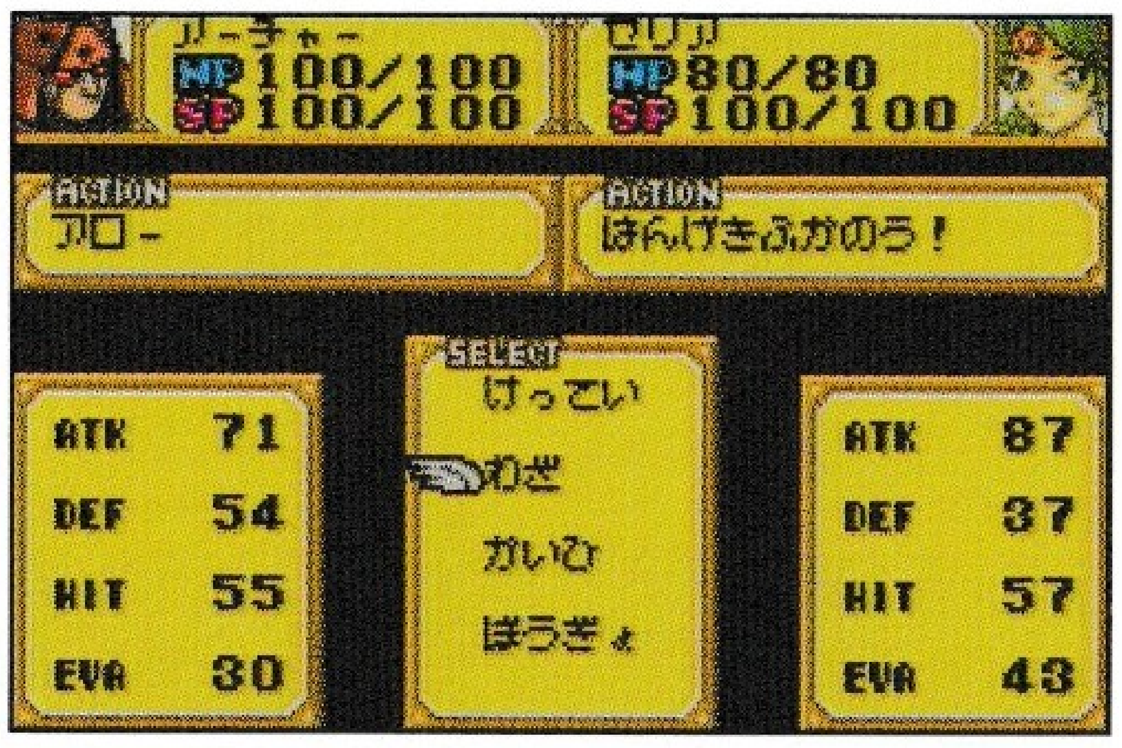
▲すでに行動を終えたユニットには「E」のアイコンが点灯し、行動することができない。



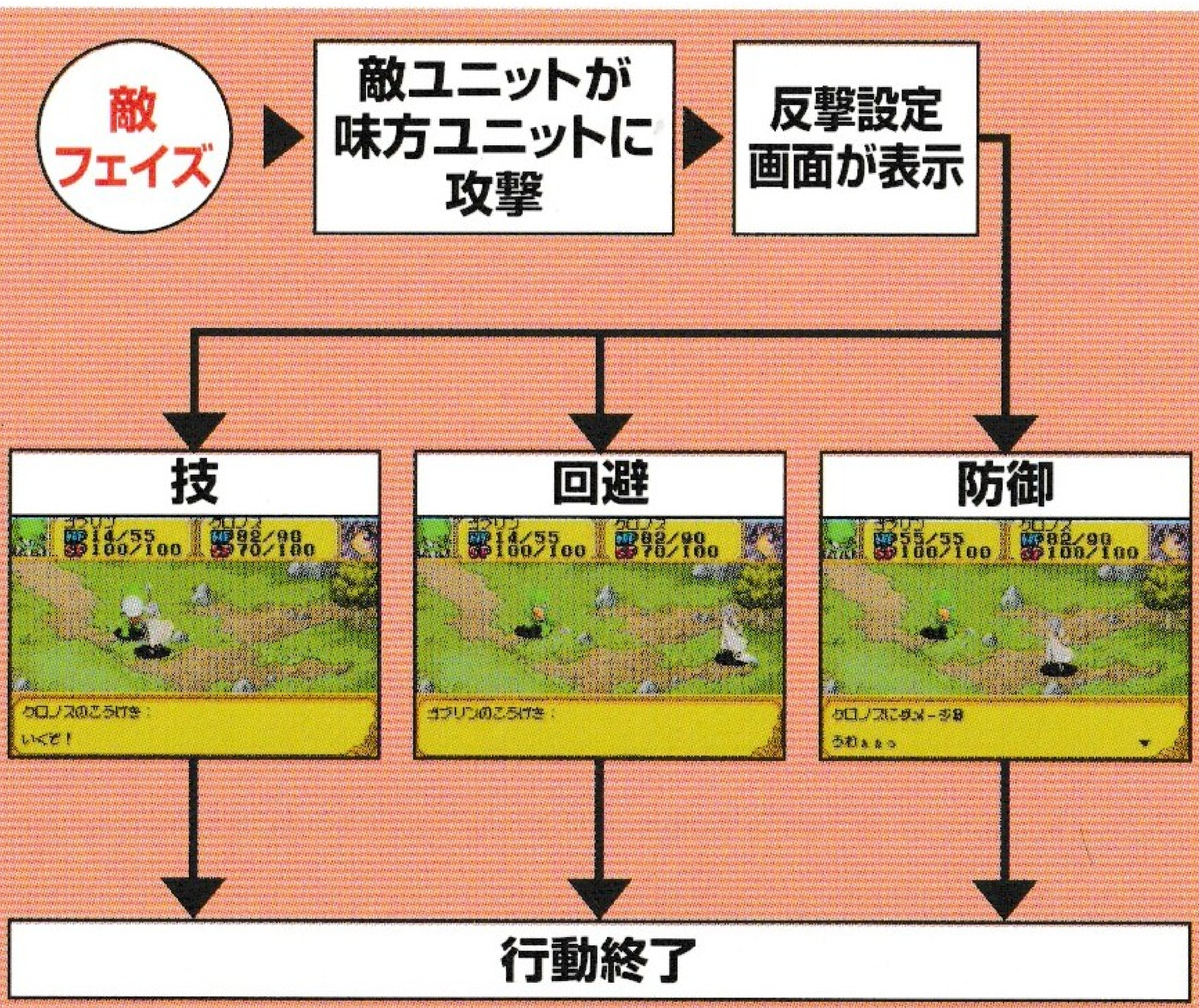
「技」や「待機」を選択した場合は、行動を終えると自動的にそれ以上の行動はできない状態になる。しかし、「移動」を選択した場合のみ、移動後に「技」と「待機」から再度選択する。ただし、技によっては移動後には使用できないモノもある。

敵フェイズでできること

敵のユニットが行う行動は味方の場合と同じで、上で説明した3種類の行動の中から選択して行動してくる。敵フェイズ中に味方のユニットが自発的に行動することはできない。ただし、敵ユニットの攻撃を受けた場合のみ、対処として反撃設定画面となり、「技」「回避」「防御」から選択して決定することになる。攻撃を受けたユニットの特性や状況によってこれらを使い分けることが大切だ。



▲技の種類や射程によっては、反撃できず、一方的に攻撃を受けるだけの場合もある。



「技」は、敵の攻撃を受けたあと、自分の技で攻撃を仕掛ける。所持している技のタイプや現在の残りSPによっては反撃できない場合もある。「回避」は通常の回避力を倍にして攻撃を避けようとする。「防御」は確実にダメージを半減することができる。

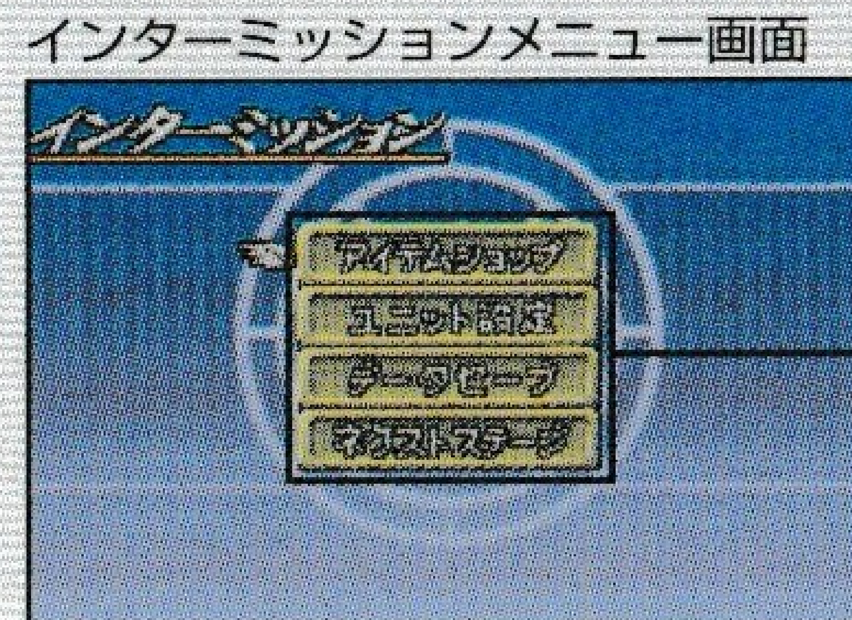
インターミッション中にできること

戦闘マップをクリアするとインターミッションに移行。本作には経験値の概念がないため、戦闘で敵を倒してもユニットは強くならない。ユニット強化は、インターミッションでのレベルアップや、アイテムの装備によって行なう。ここで何もしないまま次のステージに進むと、戦力は前のステージと何も変わらないので注意しよう。

その具体的な方法は下に挙げた3つ。すべてをキチンと理解して効率的な強化に務めよう。またインターミッションでは、各ユニットの能力値、所持技などの確認やゲームデータのセーブを行うこともできる。

■インターミッションに用意された4つのコマンド

インターミッションメニュー画面



■アイテムショップ
武器、防具、グッズの3種類のアイテムを売買することができる。

■ユニット設定
ユニットの能力を見たり、アイテムの装備、レベルアップが行なえる。

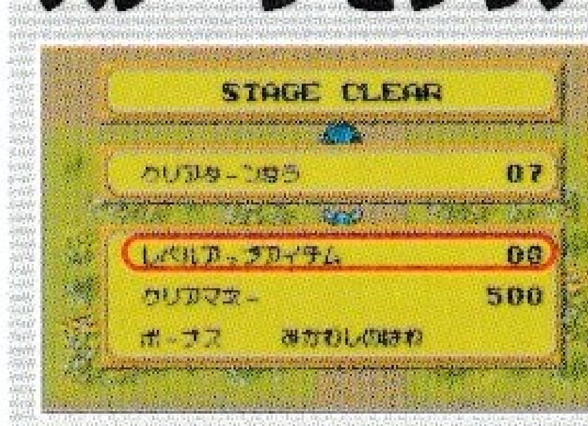
■データセーブ
プレイの進行状況をセーブする。戦闘マップ上でもセーブは可能。

■ネクストステージ
次のステージへ進む。すべての準備が整ったら選択しよう。

❶レベルアップ

ステージをクリアするたびに、「レベルアップアイテム」が手に入る。これをひとつ消費すると、ユニット1体のレベルを1上昇させることができる。レベルアップさせる対象はプレイヤーが自由に選べるが、各ステージで手に入る「レベルアップアイテム」の個数は決まっており、ステージごとに設定されている「レベル上限」を超えてレベルアップさせることはできない。

ステージをクリア



レベルアップアイテムを入手

▶



▶

能力が上昇



レベルアップするとユニットの能力がアップ。伸び方はユニットによって異なる。

❷アイテムの売買

敵ユニットを倒した時と、ステージをクリアした時にお金が獲得できる（単位：G）。ショップではお金を使って下表の3種類のアイテムを購入することができる。ショップの品揃えは変化しないので、お金の使い方しだいでは序盤で最強のアイテムを購入することも可能だ。ただし、効率良くお金を稼いでいっても、すべてのユニットに強力な装備が行き渡るのは終盤。アイテムの購入にはしっかりした購入プランを持って望もう。

■ショップで購入できるアイテム ▶P.034

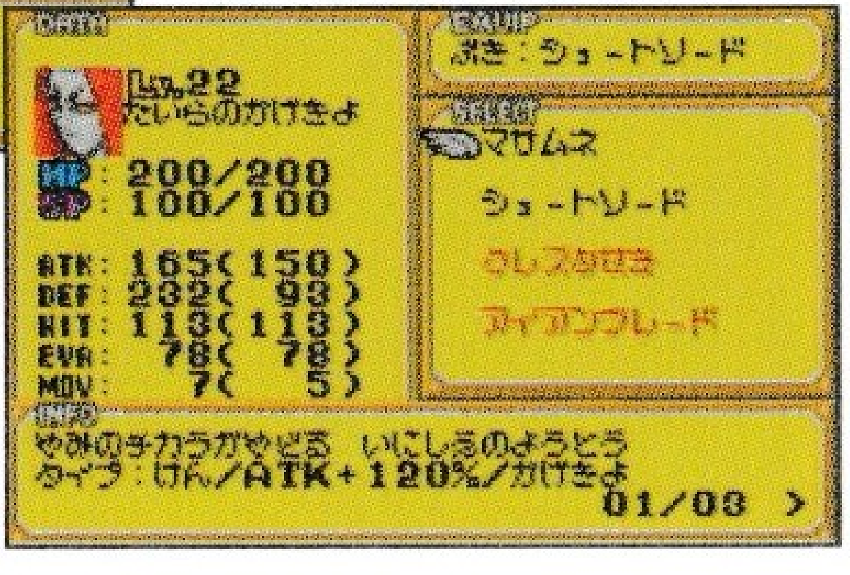
武器	11種類のカテゴリーに分かれ、装備できるユニットも決まっている。
防具	3種類に分かれる。ユニットごとに装備できる防具は決まっている。
グッズ	効果によって3種類に大別できる。全ユニットが装備できる。

❸装備の変更

ユニットの装備を変えることで、能力値が変化する。手に入れたアイテムも、実際に装備しなくては役に立たないことを覚えておこう。また、それぞれのユニットは、もともと装備できる武器と防具の種類が決まっている。グッズは誰でも装備できるが、なるべくユニットの特徴を考えたモノを装備したい。



◀アイテムの中にはボーナス条件をクリアしなくては手に入らない隠しアイテムも。入手したら即装備だ。



▶アイテムでユニットの戦闘力をアップ。画面の「ATK+120%」の武器なら、攻撃力が通常の2.2倍になる。

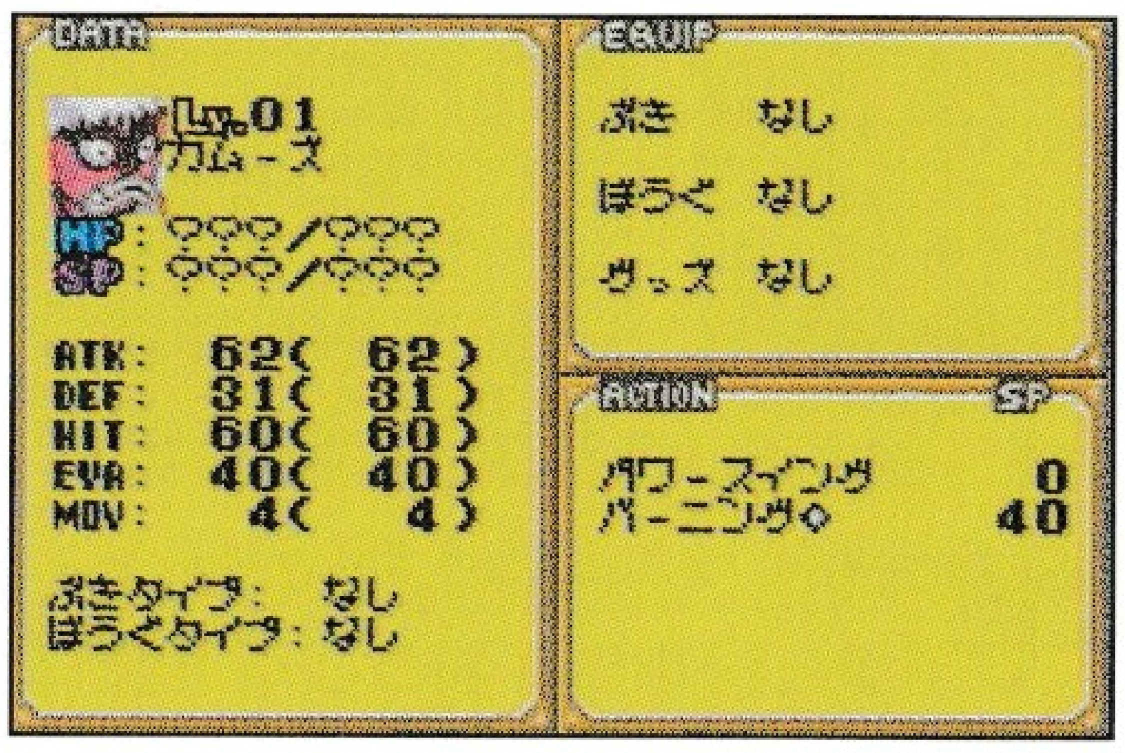
NAMCO SUPER WARS SYSTEM

ユニットの能力と技

敵・味方に関わらず、各ユニットの特性は、7種類の能力値と所持している技の性質で決まる。それらの意味するところを知り、戦闘における基本ルールを学ぼう。

7つの基本パラメータ

それぞれのユニットは右に上げている7つの能力を持っており、ユニット情報画面などで確認できる。能力の基本値はユニットをレベルアップさせることでしか上昇しないが、アイテムを装備することで一定の割合分補正することが可能だ。下の画面の左にある、カッコ内の数値が基本値で、その左の数値が補正後の数値。戦闘では補正後の数値が反映されることとなる。



▲能力値は敵ユニットにも設定されていて、フィールド上で選択することで確認できる。



●HIT
命中率。高いほど技を回避されることが少なくなる。技の種類によってはHIT値に関係なく確実に決まるものもある。

●ATK
攻撃力。数値が高いほど敵に与えるダメージが大きい。

●HP
耐久力。ダメージを受けると減っていき、0になると撤退する。

●EVA
回避力。数値が高いほど攻撃を回避しやすくなる。

●DEF
防御力。数値が高いほど敵から受けるダメージが少ない。

●MOV
移動力。1回に移動できるマスの数を示す。レベルアップによる成長はない。

●SP
技ポイント。技を使う際にその技に応じたポイントを消費する。最大値は敵も味方も一律で100。レベルアップで増えることはなく、1ターンごとに10づつ自然回復する。

■主人公&パートナーユニット能力値比較

右に挙げたユニットは、主人公と最初に選択することのできるパートナーキャラクターたちの初期能力。各能力値の意味が分かったところで、実際に各ユニットを比べてみよう。



◀攻撃力重視ならパートナーはクロヴィスが最適。

●主人公&パートナー初期能力値

※最高値は赤字で表記

	主人公	ワルキューレ	クロヴィス	アムル	ギル	景清
HP	90	94	105	75	97	100
SP	100	100	100	100	100	100
ATK	50	61	73	73	46	50
DEF	30	29	21	33	42	33
HIT	55	67	58	52	52	53
EVA	30	35	21	38	42	38
MOV	5	5	5	5	5	5

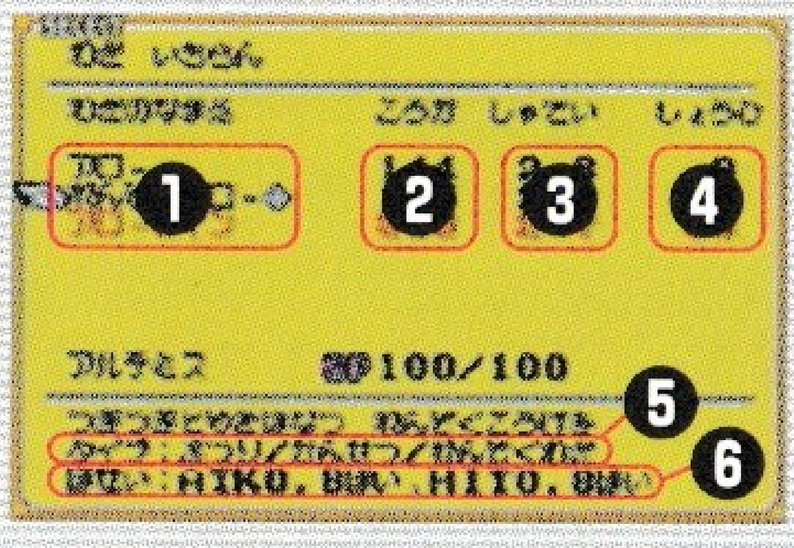
技の基本ルールと画面の見方

各キャラクターは最大4つの“技”を持ち、これを使用することで敵を攻撃したり、味方を回復したりできる。また、各技には使用に必要なSPが設定されており、足りない場合は使用できない。技は消費するSPが多いほど威力も大きいものが多いので、SPをいかにうまく使うかが戦闘の際のポイントとなるだろう。なお、通常時の倍のダメージを与える“クリティカル”が発生することもある。



◀SPはターンごとに10回復する。それも計算に入れて戦おう。

■技選択画面の見方



❶技名

技の名前。広範囲に効果を発揮する「マップ技」、Aボタンの連打で大ダメージを与える「連続技」、HPなどを回復する「回復技」があり、技名の後にそれぞれ◆、◇、⊞のアイコンが表示されている。

❷効果

技の攻撃力を示す。【ユニットのATK】×【技の攻撃補正】により、その技の最終的な攻撃力を表示。

❸射程

技の届く距離。【技の最短射程】－【技の最長射程】で表示している。数値はマスの数を示す。

❹消費SP

その技を使用するために必要なSPの量を示す。

❺タイプ

技の種類を表す。例えば「物理攻撃無効」の敵にも、「魔法」タイプの技ならダメージを与えることができたりする。また、各ユニットにひとつだけ「スペシャル技」が設定されている。このスペシャル技は絶対に敵ユニットに反撃されない特別な技で、使用時には独自のグラフィックが出る。

❻補正・効果

攻撃力やクリティカル率などに影響を及ぼす技については「補正」としてその補正率が表示される。また、特殊な効果をもつ技はその「効果」が表示される。

技のタイプと特徴

技は、大きく「攻撃系」と「補助系」の2つに分けられる。「攻撃系」には隣り合った敵を攻撃する［直接攻撃］、射程の長い［間接攻撃］、攻撃範囲内に含まれるすべての敵にダメージを与える［マップ攻撃］がある。また「補助系」には、HPなどを回復する「回復」、ユニットの能力に影響を及ぼす「ステータス変化」、どれにも属さない「特殊」が存在する（各技の効果は次ページのタイプ別技一覧や、103ページからのユニットデータを参照）。

■技使用時の注意点

・移動との組み合わせ

技には移動後に使えるものと、使えないものがある。これらは技ごとに設定されている。

・特殊なエリアを対象とする技

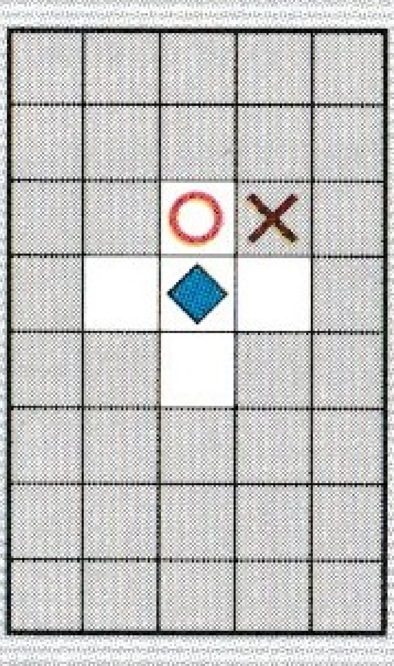
マップ攻撃や回復の技の中には、射程内のエリア全体に効果を及ぼすもの以外に、射程内の特定ポイントを指定すると、そこから一定範囲のマスに効果が及ぶというものもある。

■6種類の技タイプ

攻撃系

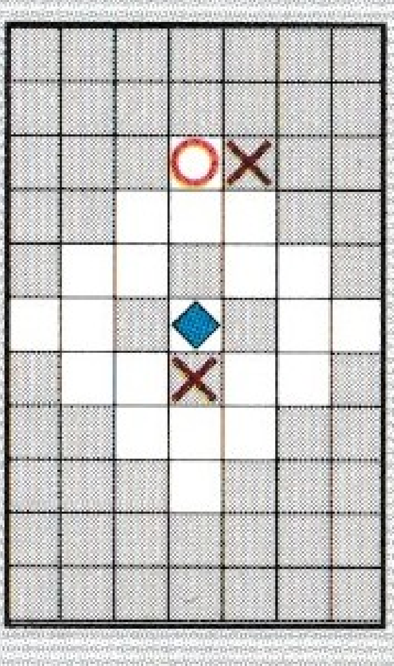
❶直接攻撃

敵ユニットに隣接した状態で使用する近接攻撃技。射程は上下左右の4マスで固定となる。



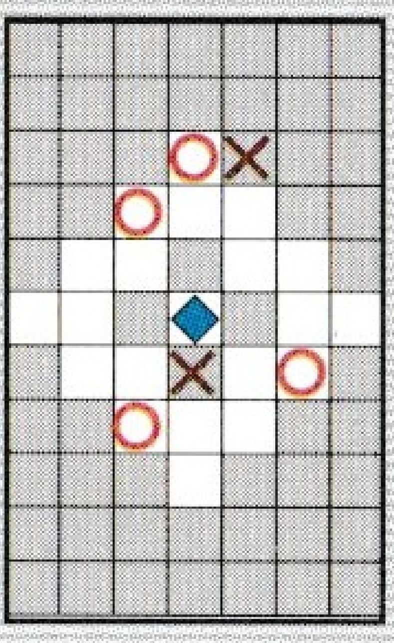
❷間接攻撃

射程の長い攻撃技。遠くの敵に攻撃できるが、逆に隣接するマスに攻撃できない弱点を持つ。



❸マップ攻撃

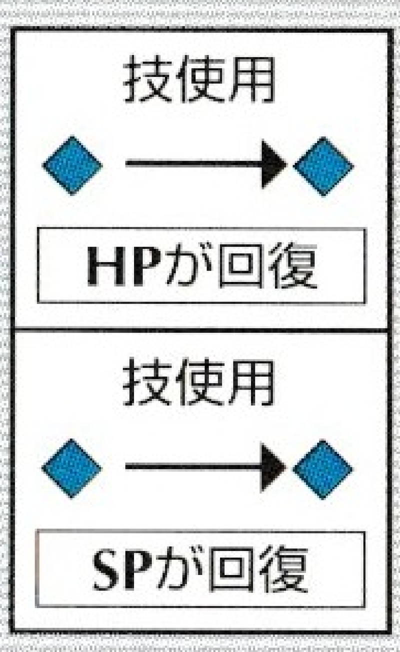
射程範囲内にいる複数の敵に攻撃できる技。敵を一掃できる便利な技で、反撃を受けることもない。



補助系

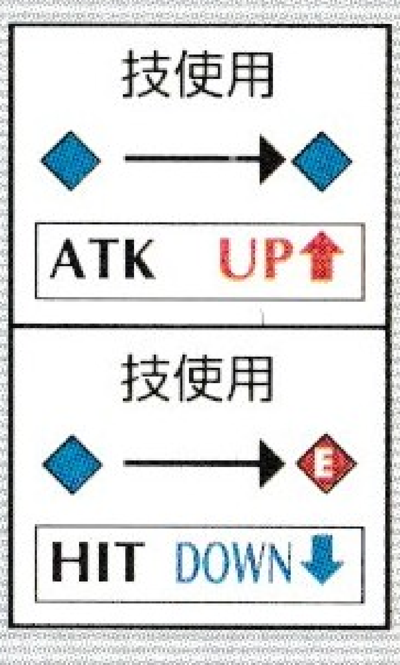
❹回復

味方のHPやSPが回復できる技。1人から複数に効果のあるものまで、種類はさまざま。



❺ステータス変化

味方の能力値をアップさせたり敵の能力値を下げたりする技。間接的に戦闘を支援する。



❻特殊

他の5つのタイプには当てはまらない技。変身したり、相手の動きを止める技などがある。



◆…味方ユニット ◆…敵ユニット ○…攻撃可能な敵ユニット ×…攻撃できない敵ユニット

タイプ別技一覧

直接攻撃

技名	攻撃補正	消費SP	射程	移動後	備考	所持ユニット
きり	×1.0	0	1	○		武器タイプがけんのユニット
けいぼう	×1.0	0	1	○		マッピー
つき	×1.0	0	1	○		コアクマン、サンドラ
ドリルアタック	×1.0	0	1	○		ディグダグ
パンチ	×1.0	0	1	○		主人公
ハンマー	×1.0	0	1	○		カロリナ
ベラボーパンチ	×1.0	0	1	○		ベラボーマン
モモキック	×1.0	0	1	○		ワンダーモモ
おおぶり	×1.0	10、0	1	○	HIT0.5倍、当たれば必ずクリティカル	アーレン、弁慶
ジャンプアタック	×1.0	10	1	○	HIT0.5倍、当たれば必ずクリティカル	マッピー
かぶとわり	×1.5	20	1	○	HIT0.8倍	クロヴィス
まほうけん	×1.5	20	1	○		アーリア神
ケンカなぐり	×0.8	25	1	○	連続技、HIT0.8倍	カロリナ
ベラボーラッシュ	×0.8	25	1	○	連続技、HIT0.8倍	ベラボーマン
れんぞくぎり	×0.8	25	1	○	連続技、HIT0.8倍	ワルキューレ
ドラゴンバスター SP	×2.0	40	1	○	ドラゴン系には必ずクリティカル	アーレン、クロヴィス
がんせきおとし	×3.0	50	1	○	HIT0.5倍	ディグダグ

間接攻撃

技名	攻撃補正	消費SP	射程	移動後	備考	所持ユニット
アロー	×1.0	0	2-6	○		アルテミス
ヒット	×1.0	0	2-6	○		ぱっく
ファイヤーボール	×1.0	0	2-5	×		カイ
ブレス	×1.2	0	2-6	○		アムル(変身後のみ使用可能)
スピアスロー	×1.0	10	2-5	○		サンドラ、コアクマン
モモリング	×1.5	15	2-4	○		ワンダーモモ
けんこうだん	×1.5	20	2-5	○	HIT0.8倍	アポロン
れんぞくアロー	×0.8	25	2-6	○	連続技、HIT0.8倍	アルテミス
かんしゃくだま SP	×2.0	30	2-4	×	相手のHIT減少	コアクマン
クレストパワー	×2.0	30	2-4	○	HIT1.5倍	主人公
ねらいうち	×1.5	30	2-6	○	完全命中	ぱっく
パワースロー SP	×2.0	30	2-5	×	HIT1.2倍	サンドラ
ハンマーボム	×2.0	30	2-4	×	完全命中	カロリナ
ライトニング	×1.0	30	2-3	×		ワルキューレ
ペガサスアタック SP	×2.0	40	2-3	×	完全命中	アポロン
アローレイン SP	×2.5	50	2-5	×		アルテミス
ホームラン SP	×4.0	80	2-6	×	完全命中	ぱっく

味方ユニットの持つ全61種類の技を、31ページで解説した6つのタイプに分けて紹介。表内の見方は104ページを参照して欲しい。

マップ攻撃

技名	攻撃補正	消費SP	射程	移動後	備考	所持ユニット
ちょくしんぎり	×1.5	30	1	○	直線上4マス先までの敵すべてにダメージ	ギル
ワイドブレス	×1.0	30	2-6	○	選択ポイントを中心に3マスまでのエリアを攻撃	アムル(変身後のみ使用可能)
かいてんぎり	×1.0	40	1-3	○	射程内のエリアにいる敵すべてにダメージ	ギル
だいしゃりん	×2.5	50	1-3	○	HIT0.8倍、射程内のエリアにいる敵すべてにダメージ	弁慶
サイクロン SP	×2.0	70	2-4	×	HIT1.2倍、射程内のエリアにいる敵すべてにダメージ	ワルキューレ
ビッグバーン SP	×1.5	80	1-5	×	完全命中、選択ポイントを中心に4マスまでのエリアを攻撃	カイ
ライジングサン SP	×1.8	80	1-4	×	完全命中、射程内のエリアにいる敵すべてにダメージ	アーリア神
アースクェイク SP	×0.8	90	∞	×	全体攻撃、完全命中	アムル(変身後のみ使用可能)

回復

技名	攻撃補正	消費SP	射程	移動後	備考	所持ユニット
てあて	―	0	1	○	味方1人のHPを回復	アリーシャ、セリア
ヒール	―	0	1-4	×	味方1人のHPを回復	イシター、カイ
クレストヒール	―	30	1-4	×	味方1人のHPを回復	主人公
ヒーラ	―	40	2-4	×	選択ポイントを中心に3マスまでのエリアの味方HPを回復	イシター
なげキッス SP	―	50	1-3	×	味方1人のSPを30回復	セリア
ヒーラル SP	―	80	1-4	×	選択ポイントを中心に3マスまでのエリアの味方HPを完全回復	イシター

ステータス変化

技名	攻撃補正	消費SP	射程	移動後	備考	所持ユニット
せいぎのこころ SP	―	30	自分	×	自分のATKとDEF上昇	ベラボーマン、ワンダーモモ
かすみ	―	40	1-4	○	射程内のエリアにいる敵のATKとHITを減少させる	平景清
やすらぎのうた	―	50	2-3	×	敵のSPを30減少	アリーシャ
いかり SP	―	80	自分	×	自分のATKとDEF上昇	平景清
おうじょのオーラ SP	―	80	1-4	×	射程内のエリアにいる味方のDEFを上昇	アリーシャ
すなケムリ SP	―	80	1-4	×	射程内の敵のATKとHIT減少	ディグダグ
リミットブレイク SP	―	80	1-2	×	味方1人のATKとHITを上昇	主人公

特殊

技名	攻撃補正	消費SP	射程	移動後	備考	所持ユニット
うらみ	×1.5	30	自分	○	反撃時、1.5倍のダメージを与える	平景清
ホイッスル SP	―	40	1-4	×	射程内のエリアにいる敵を3ターンの間行動不能にする	マッピー
におうだち SP	―	50	自分	×	自分が3ターンの間物理攻撃無効に	弁慶
りゅうへんげ SP	―	50	自分	×	ブルードラゴンに変身	アムル
おたけび	―	60	1-4	×	射程内のエリアにいる敵を3ターンの間行動不能にする	クロヴィス
ゆうしゃのオーラ SP	―	60	自分	×	自分が3ターンの間物理攻撃無効に	ギル

NAMCO SUPER WARS SYSTEM

アイテムデータ一覧

アイテムは「武器」「防具」「グッズ」の全3種類。ここでは、それらのアイテムをいくつかのカテゴリーに分類して紹介。アイテムがユニットの能力に与える影響は大きい。

各ユニットが装備できるアイテムはそれぞれ1種類のみ。つまり「武器」「防具」「グッズ」が各1点ずつだ。ユニットごとに装備できるカテゴリーは決まっている。また、アイテムによってはボーナスアイテムでのみ入手可能なものや、特定のユニットしか装備できない専用アイテムもある。なお、アイテムをショップで売った場合は下表の価格の半額となる。



◀最強クラスの装備品はユニットの能力を大幅に上昇させる。



▶バラエティに富むグッズは、誰に何を装備させるか悩むところ。

武器　68種類

クレスタ

装備可能者　主人公

名前	ATK増加	価格	入手先	備考
クレスタせき	+10%	非売品	初期装備	
グリーンクレスタ	+20%	520	ショップ	
レッドクレスタ	+30%	1000	ショップ	
ブルークレスタ	+40%	1800	ショップ	
イエロークレスタ	+50%	3000	ショップ	
ブラッククレスタ	+60%	4600	ショップ	
プラチナクレスタ	+70%	5800	ショップ	
ライトクレスタ	+80%	非売品	ステージ19	

けん

装備可能者　ワルキューレ、セリア、アムル、アーリア神、ギル、平景清、アポロン

名前	ATK増加	価格	入手先	備考
ショートソード	+10%	非売品	初期装備	
ブロンズソード	+20%	520	ショップ	
アイアンソード	+25%	1200	ショップ	
スレンダーソード	+30%	1600	ショップ	
メタルエッジ	+35%	1800	ショップ	
ハイパーソード	+40%	2400	ショップ	
ブレイクソード	+45%	3400	ショップ	
マスターソード	+50%	4400	ショップ	
プリズムソード	+55%	5200	ショップ	
げんまとう	+60%	6000	ショップ	
ブレイブエッジ	+70%	7400	ショップ	
クリスタルソード	+80%	8500	ショップ	
シャインソード	+90%	9800	ショップ	
ハートオブゼウス	+120%	非売品	ステージ15	ワルキューレ専用
ドラゴントゥース	+120%	非売品	ステージ15	アムル専用
エクスカリバー	+120%	非売品	ステージ15	ギル専用
マサムネ	+120%	非売品	ステージ15	景清専用

やり

装備可能者 サンドラ、コアクマン

名前	ATK増加	価格	入手先	備考
みつまたのヤリ	+5%	非売品	初期装備	
スレンダースピア	+10%	560	ショップ	
メタルスピア	+20%	1200	ショップ	
トライデント	+30%	1800	ショップ	
ナイトブレーカー	+40%	3200	ショップ	
グングニル	+50%	4800	ショップ	
げんまのヤリ	+60%	6000	ショップ	
でんせつのヤリ	+70%	7400	ショップ	

たいけん

装備可能者 クロヴィス、アーレン

名前	ATK増加	価格	入手先	備考
バスターソード	+10%	非売品	初期装備	
アイアンブレード	+25%	1200	ショップ	
メタルブレード	+30%	1800	ショップ	
クロムブレード	+40%	3200	ショップ	
クレイモア	+50%	4800	ショップ	
ギガンテス	+60%	6000	ショップ	
こくりゅうのけん	+70%	7400	ショップ	
ドラゴンヴァラー	+80%	非売品	ステージ 15	クロヴィス専用

トンカチ

装備可能者 カロリナ

名前	ATK増加	価格	入手先	備考
ウッドハンマー	+10%	非売品	初期装備	
ストーンハンマー	+20%	1000	ショップ	
アイアンハンマー	+30%	1800	ショップ	
ブレイクハンマー	+40%	3000	ショップ	
げんまのこずち	+50%	4600	ショップ	
トールハンマー	+60%	5800	ショップ	
ゴッドハンマー	+70%	7000	ショップ	

ロッド

装備可能者 カイ

名前	ATK増加	価格	入手先	備考
ロッド	+30%	非売品	初期装備	
マジックロッド	+40%	3000	ショップ	
マーブルロッド	+50%	4600	ショップ	
シルバーロッド	+60%	5800	ショップ	
クリスタルロッド	+70%	7000	ショップ	

かなぼう

装備可能者 弁慶

名前	ATK増加	価格	入手先	備考
かなぼう	+70%	非売品	初期装備	
おにのかなぼう	+80%	6000	ショップ	
におうのかなぼう	+90%	7000	ショップ	

けいぼう

装備可能者 マッピー

名前	ATK増加	価格	入手先	備考
オモチャけいぼう	+60%	非売品	初期装備	
おまわりけいぼう	+70%	6000	ショップ	
せいぎのけいぼう	+80%	7000	ショップ	

バット

装備可能者 ぱっく

名前	ATK増加	価格	入手先	備考
バット	+60%	非売品	初期装備	
きんぞくバット	+70%	6000	ショップ	
ホームランバット	+80%	7000	ショップ	

ゆみ

装備可能者 アルテミス

名前	ATK増加	価格	入手先	備考
せいれいのゆみ	+50%	非売品	初期装備	
えいこうのゆみ	+60%	6000	ショップ	
かみがみのゆみ	+70%	7000	ショップ	

ドリル

装備可能者 ディグダグ

名前	ATK増加	価格	入手先	備考
ドリル	+60%	非売品	初期装備	
ハイパードリル	+70%	6000	ショップ	
マスタードリル	+80%	7000	ショップ	

防具　39種類

ヨロイ

装備可能者　ワルキューレ、サンドラ、アーレン、アムル、ギル、平景清、アポロン

名前	DEF増加	価格	入手先	備考
ブロンズアーマー	+20%	560	ショップ	
アイアンメイル	+25%	1200	ショップ	
ブレストプレート	+30%	1600	ショップ	
メタルチェイン	+35%	2000	ショップ	
クロムガード	+40%	2800	ショップ	
ハードアーマー	+45%	3600	ショップ	
プレートメイル	+50%	4600	ショップ	
プリズムアーマー	+55%	5600	ショップ	
げんまのヨロイ	+60%	6600	ショップ	
プラチナメイル	+70%	7600	ショップ	
クリスタルメイル	+80%	8600	ショップ	
シャインアーマー	+90%	9800	ショップ	
オメガアーマー	+120%	15000	ショップ	
ボディオブゼウス	+150%	12000	ショップ	ワルキューレ専用
ハイパーアーマー	+150%	12000	ショップ	ギル専用
ドラゴンメイル	+150%	12000	ショップ	アムル専用
マサカドのよろい	+150%	12000	ショップ	景清専用

ふく

装備可能者　コアクマン、カロリナ、セリア、アリーシャ、カイ、イシター、アルテミス、ワンダーモモ、ベラボーマン、ディグダグ、マッピー、ぱっく、主人公

名前	DEF増加	価格	入手先	備考
マント	+10%	非売品	初期装備	
レザーマント	+20%	560	ショップ	
チェインローブ	+25%	1200	ショップ	
しろのドレス	+30%	1800	ショップ	
メタルケープ	+35%	2200	ショップ	
シルクのマント	+40%	3000	ショップ	
まどうしのふく	+45%	3800	ショップ	
ようせいのケープ	+50%	4800	ショップ	
プリズムコート	+55%	5600	ショップ	
げんまのこくい	+60%	6600	ショップ	
ホーリーマント	+70%	7600	ショップ	
めがみのローブ	+80%	8600	ショップ	
セイントクロス	+90%	10000	ショップ	
オメガクロス	+150%	15000	ショップ	

たて

装備可能者　クロヴィス、アーリア神

名前	DEF増加	価格	入手先	備考
かわのたて	+10%	非売品	初期装備	
ラージシールド	+20%	1000	ショップ	
メタルシールド	+30%	1800	ショップ	
クロムシールド	+40%	3000	ショップ	
オーガのたて	+50%	4600	ショップ	
ミラーシールド	+65%	6000	ショップ	
セイントガード	+80%	8200	ショップ	
こくりゅうのたて	+150%	12000	ショップ	クロヴィス専用

■ステージ15ではパートナー専用の武器が手に入る

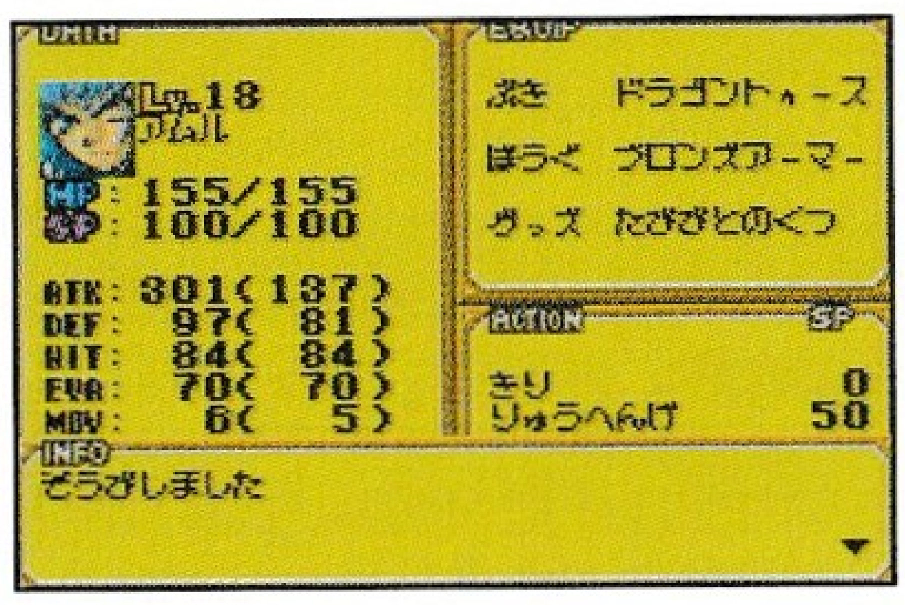
ワルキューレやギルなど、パートナーになる可能性のあるユニットには、彼らだけが装備できる専用の武器・防具が用意されている。これらの装備品は、ほかの装備よりも数段効果が高い。武器はステージ15のボーナス条件を満たした場合に、防具はショップで入手することが可能だ。なお、得られる武器はパートナーによって異なる。



◀ステージ15を3ターン以内にクリアすれば、パートナーの最強武器が。



◀専用の防具は、効果の割には価格が低めに設定されている。



◀専用の武器は、装備すると攻撃力が2倍以上になることも。

グッズ　31種類

	名前	効果	価格	入手先
ステータス変化系	パワーリスト	ATK+10%	1500	ショップ、ステージEX1
	オーガリング	ATK+30%	5000	ショップ
	タートルせき	DEF+10%	1500	ショップ
	まもりのゆびわ	DEF+30%	5000	ショップ
	みかわしのはね	EVA+20%	2000	ショップ、ステージ2
	ハヤブサのはね	EVA+50%	7000	ショップ
	ハンターズアイ	HIT+20%	2000	ショップ、ステージ4
	イーグルリング	HIT+50%	7000	ショップ
	オーブのかけら	ATK・DEF・EVA・HITの各能力値に+10%	4000	ショップ
	せいなるオーブ	ATK・DEF・EVA・HITの各能力値に+20%	非売品	ステージ18
	ぎんのティアラ	最大HP+20%	2000	ショップ、ステージ6
	プラチナクラウン	最大HP+40%	非売品	ステージEX2
	かりゅうのウロコ	最大SP+50	非売品	ステージ9
	かりゅうのキバ	最大SP+100	非売品	ステージEX4
	たびびとのくつ	MOV+1	2500	ショップ
	ウィングブーツ	MOV+2	非売品	ステージ12
	リモーター	間接攻撃技の射程+1	2500	ショップ
	スプレンダー	間接攻撃技の射程+2	5000	ショップ
回復系	いやしのリング	毎ターンHPが最大値の5%回復	1500	ショップ
	ヒールストーン	毎ターンHPが最大値の10%回復	8000	ショップ
	ヒールバングル	毎ターンHPが最大値の20%回復	非売品	ステージ8
	クロムピアス	毎ターンSPが5回復	2500	ショップ
	クロムリング	毎ターンSPが10回復	8000	ショップ
	クロムハーツ	毎ターンSPが20回復	非売品	ステージ11
	チョーカー	毎ターンHPが最大値の10%、SPが5回復	非売品	ステージ5
	アミュレット	毎ターンHPが最大値の20%、SPが5回復	非売品	ステージ16
その他	ラッキーバングル	クリティカル率+20%	4000	ショップ
	デッドチェイン	50%の確率で敵が即死(ボスには無効)	非売品	ステージEX3
	マイスターランク	技使用時の消費SPが通常時の半分になる	非売品	ステージEX5
	ズールのてぶくろ	敵を倒したときに得られるお金が1.5倍になる	非売品	ステージ1、14
	かみのせいはい	ステージ開始から5ターンの間無敵になる	非売品	ステージ20

NAMCO SUPER WARS SYSTEM

実戦テクニック

ゲームのルールは分かっていても、実戦となると、そう上手くはいかないもの。ここでは、実戦でこそ役に立つ知識・テクニックの数々を解説していこう。知っておいて損はない。

インターミッション 01 育てるユニットを絞ってしまう

1ステージをクリアして手に入るレベルアップアイテムの数は、全員のレベルを均等に上げていくには少ない。また、中盤以降は一気に仲間が増え、出撃機会に恵まれないユニットも多くなってくる。それでもかたくなに全員をバランス良く成長させていこうとすると、中盤以降の戦力が全体的に低くなり、苦戦を強いられる。使わなくなってきたユニットは早めにレベルアップさせるのをやめ、主力ユニットをメインに育てよう。

■進行別育成アドバイス

序盤	マーベルランド編では主人公とワルキューレのレベルを上げ、装備もこの2人をメインに整える。次にクロヴィスとアーレンが仲間になったら、この2人を優先的に成長させる。
中盤	クロヴィスは終盤まで対ボス戦のメインとして使っていくので、成長は怠らないように。また、新たに仲間に加わるアムルもそれに次いで成長させていきたい。
終盤	終盤に入ると、すでに十分レベルの高いユニットが仲間になるが、その中でもギルは、レベルが上がれば上がるほどオールマイティに活躍する主力株。最優先で成長させていこう。

インターミッション 02 アイテムは武器➡防具➡グッズの順に購入

攻撃力の高い主力ユニットには、最優先で最高の武器を購入していく。特に主人公の武器「プラチナクレスタ」は5800Gと非常に安価なので、なるべく早く購入したい。防具は、クロヴィスなど特に防御力の低いユニットにのみ。グッズはボーナスアイテムで十分代用できるので、買わなくても良い。

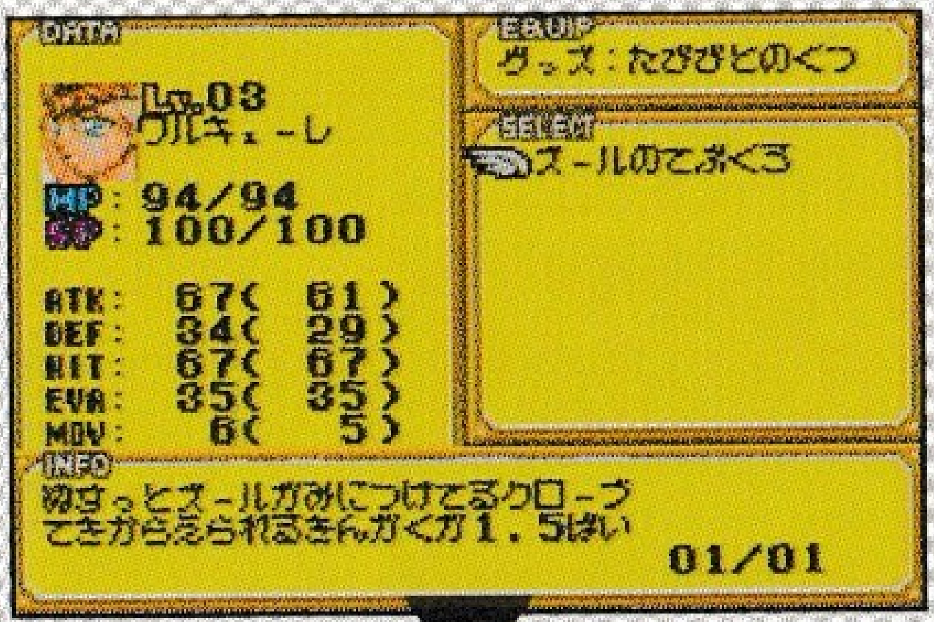


▲武器などは小まめに代えるのではなく、初期装備から一気に上質なものへ。

■「ズールのてぶくろ」を最大限に活用する

ステージ1のボーナスアイテム「ズールのてぶくろ」は、敵を倒した時に獲得できるGが1.5倍になる便利なグッズ。これを早速主人公かワルキューレに装備する。意識して装備者にトドメをさせるようにすれば、かなり資金が豊富になる。

●装備時





●未装備時



▲▶ステージ3をクリアした状態。その差は一目瞭然だ。

インターミッション 03 グッズは弱点補強が第一の目的

グッズは誰でも装備でき、利用価値も高い。それだけに誰に何を装備するべきか迷ってしまうことも多いはず。そんな場合は、まず弱点補強を考えたい。移動力が低ければ「たびびとのくつ」といった具合だ。また、次のステージ内容に合わせてこまめに装備を変えていくのも有効。攻撃力の高い敵が出てくるなら「ぎんのティアラ」、防御力の高い敵を撃破するなら「オーガリング」が役立つだろう。



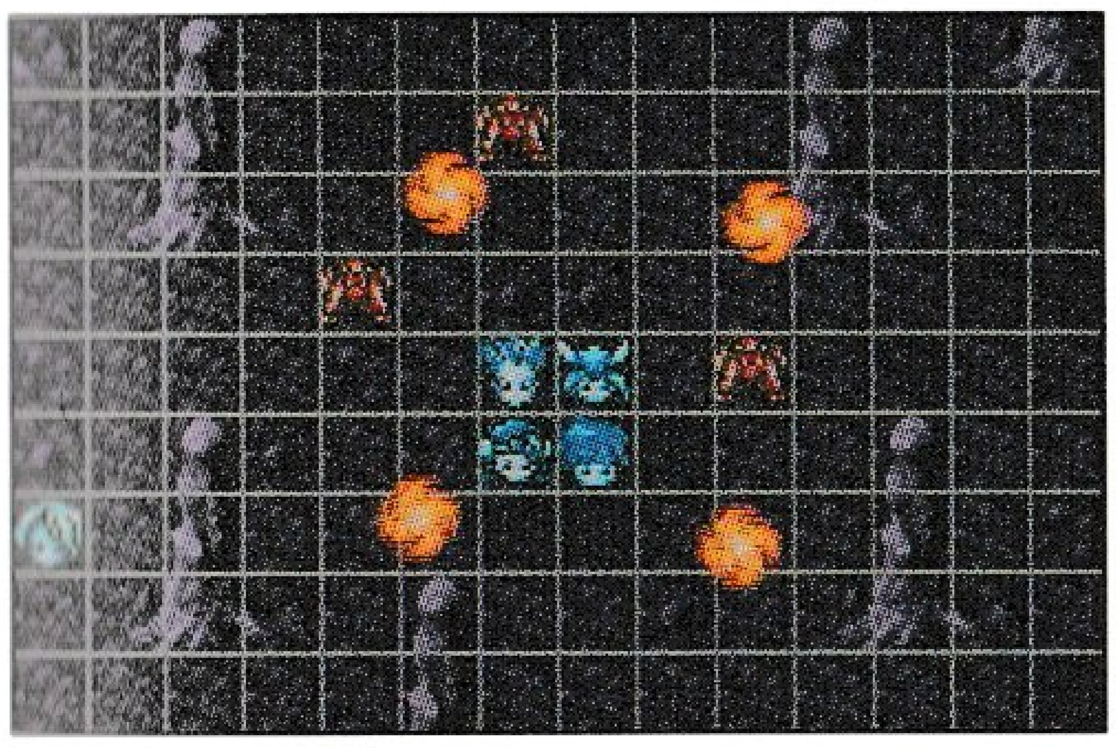
▲もともとバランスの良いユニットは、長所を伸ばす方向でグッズ装備を考えても良い。

■ユニット別オススメグッズ一覧

主人公	たびびとのくつ クロムハーツ
ワルキューレ	まもりのゆびわ ズールのてぶくろ
サンドラ	たびびとのくつ リモーター
コアクマン	まもりのゆびわ リモーター
クロヴィス	たびびとのくつ まもりのゆびわ
カロリナ	オーガリング リモーター
セリア	まもりのゆびわ ぎんのティアラ
アーレン	たびびとのくつ イーグルリング
アムル	オーガリング かりゅうのキバ
アリーシャ	まもりのゆびわ ぎんのティアラ
アーリア神	オーガリング ハヤブサのはね
ギル	たびびとのくつ ズールのてぶくろ
カイ	オーガリング まもりのゆびわ
イシター	まもりのゆびわ ぎんのティアラ
平景清	オーガリング たびびとのくつ
弁慶	まもりのゆびわ イーグルリング
アポロン	リモーター まもりのゆびわ
アルテミス	オーガリング まもりのゆびわ
ワンダーモモ	オーガリング まもりのゆびわ
ベラボーマン	オーガリング まもりのゆびわ
ディグダグ	みかわしのはね イーグルリング
マッピー	オーガリング イーグルリング
ぱっく	かりゅうのキバ マイスターランク

インターミッション 04 出撃時はボーナス条件をチェック

出撃メンバーを選択する際には、そのステージのクリア条件、及びボーナス条件をチェックしておきたい。中には回復する間もなく速攻でクリアしなくてはならないステージもある。そんな場合は回復役のユニットを出撃させても逆効果だし、逆に長期戦となるステージでは、何人かの回復役を入れることも考えなくてはならない。また、移動距離の長いステージでは、あらかじめ「たびびとのくつ」を装備させておくなどの小技も有効だ。


▲敵が密集傾向にあるステージにはマップ攻撃技を持つユニットで一網打尽を狙う。

■出撃メンバーの選択順にも気を配る

●出撃メンバー選択画面



◀ギル、サンドラの順で選択すると、下のような初期配置に。

●初期配置画面

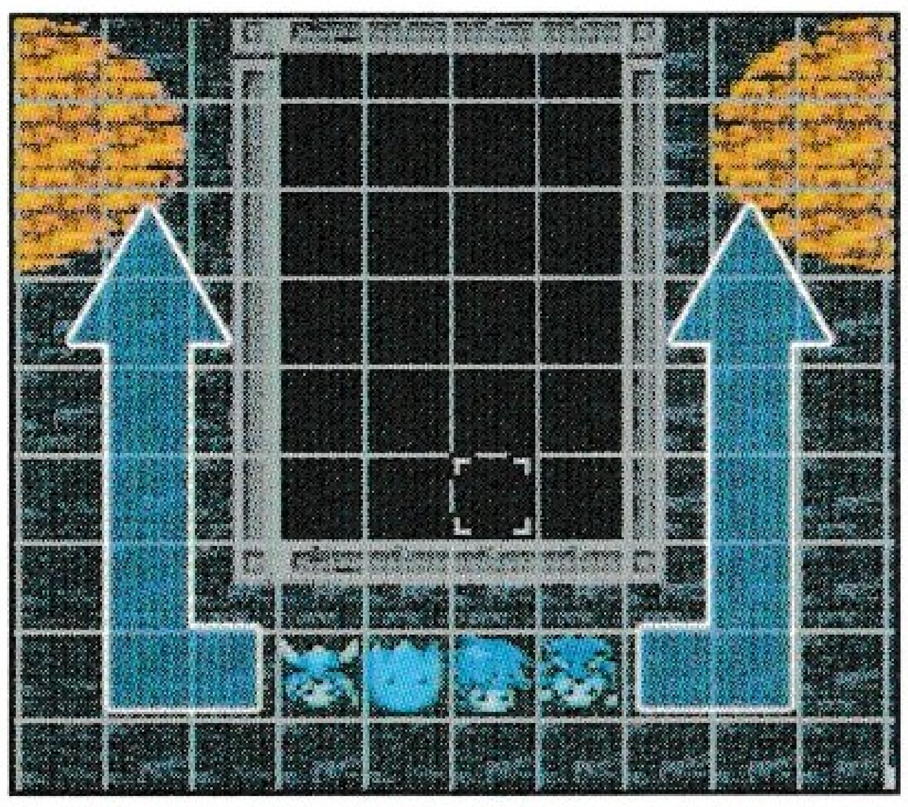




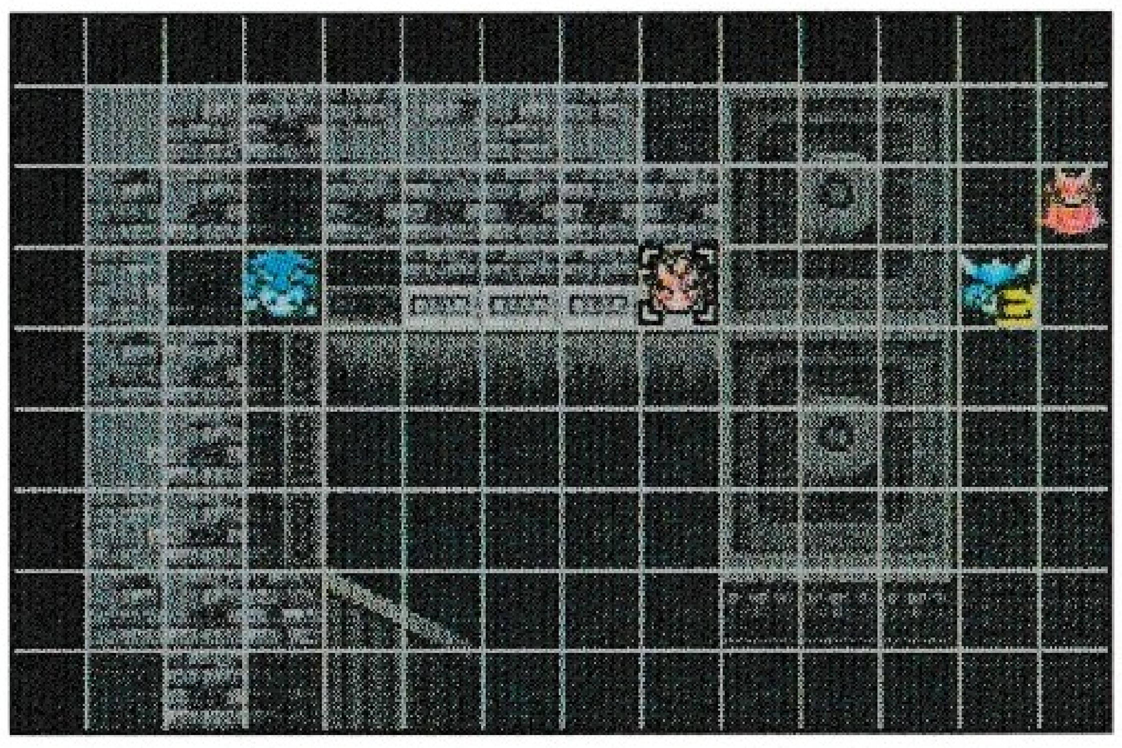
▲強制出撃以外の出撃メンバーは、選択決定順に初期位置が決定する。これを利用すれば、射程の広いユニットを上手く配置することで、効果的な先制攻撃が可能になる。

ステージ攻略 01 マップ侵攻の基本は部隊の編成

マップを侵攻していく際、終始全員が一箇所に集まったままクリアするというケースはあまりない。ほとんどのステージで2部隊、もしくは3部隊に分かれて効率良く制圧していく。このように部隊に分かれる場合には、なるべくバランス良く部隊を編成したい。もちろん、実際にはステージの特徴によって調整しなくてはならないが、基本的にはどちらの部隊も同程度の戦力になるのが望ましい。



◀ステージ3では左右に分かれて侵攻することになる。ボーナス条件を満たすには必須。

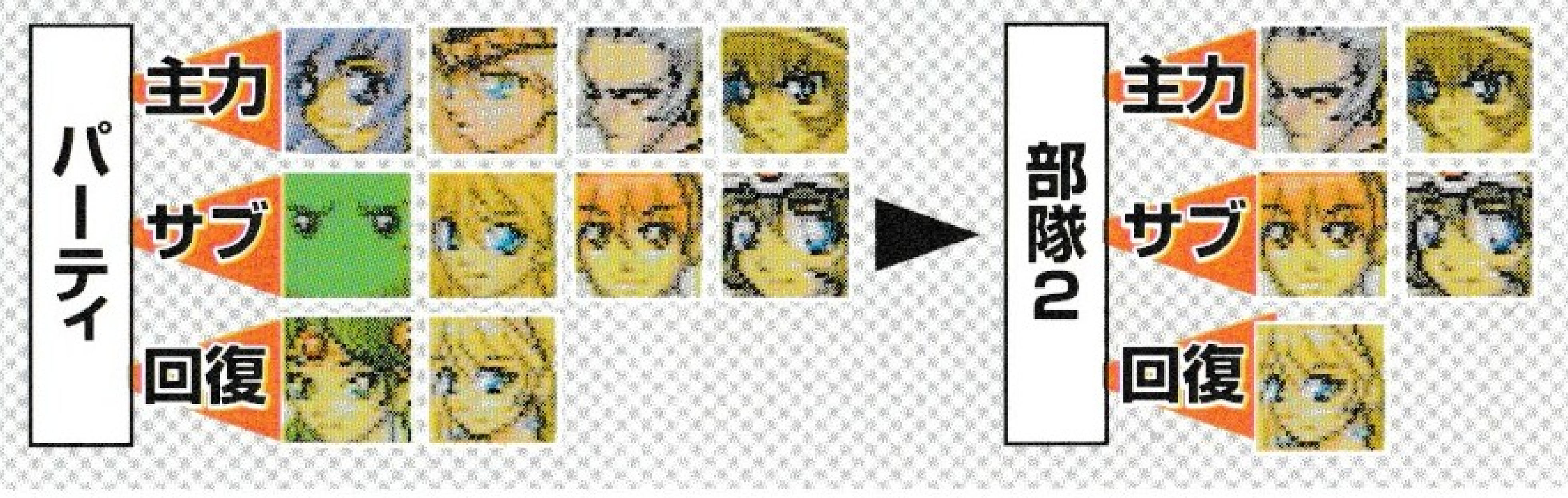


▲確実に勝てる勝負の場合や、敵の数が少ない場合には単独で派遣することもある。

部隊編成 バランス良く部隊を分ける

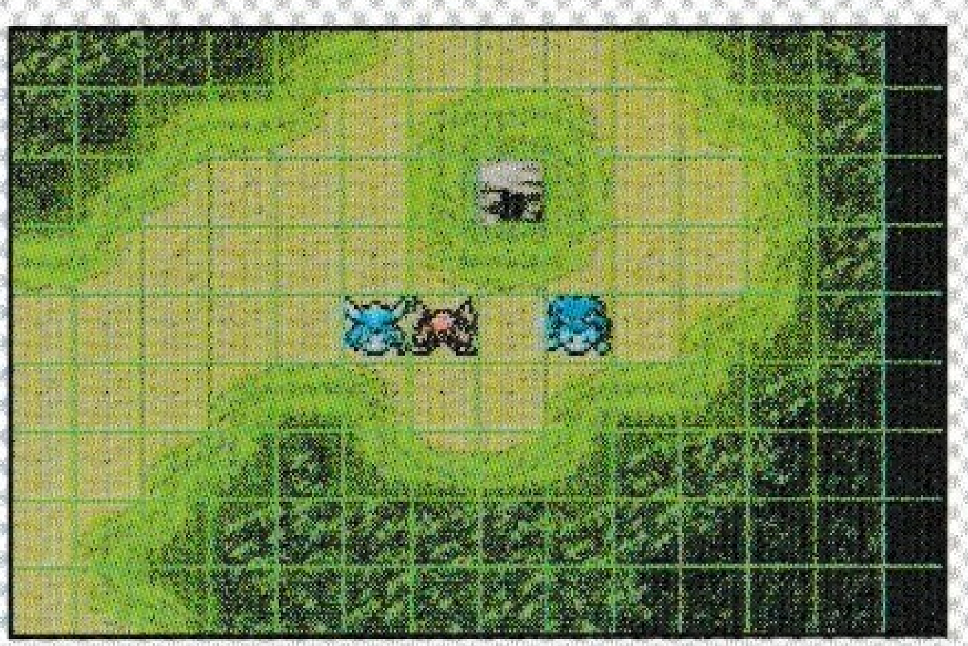
10体で出撃した場合、大きく分けて下のような3つのタイプにまとめることができる。このようなパーティが2手に分かれる場合は、右のように均等に分かれるように行動する。ユニットの戦力を正確に分析することが大切だ。



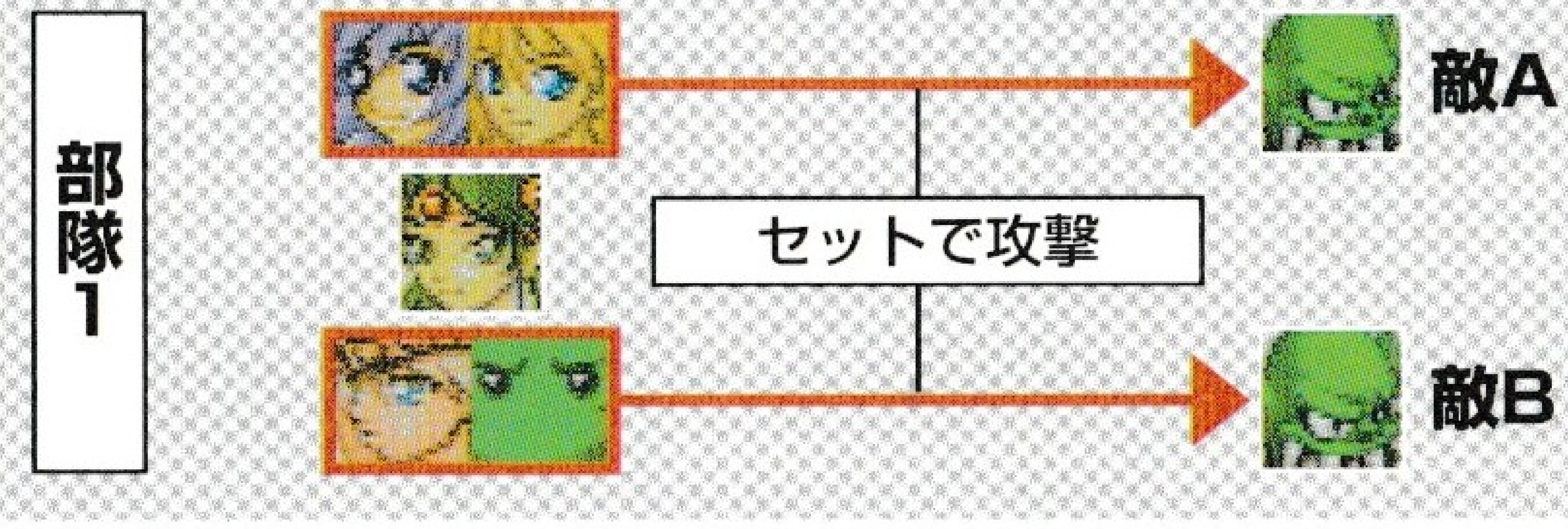


ペア作成 ペアで敵ユニットを撃退

部隊内で行動する際には、ペアを組んで行動すると、さらに効率が良くなる。組み合わせは直接攻撃ユニット+間接攻撃ユニット。お互いの弱点を補い合える理想的なペアとなる。



◀ペアのセット攻撃で1体撃破が基本。



ステージ攻略 02 地形効果についての考え方

ステージによっては「もり」や「そうげん」など、地形効果を得られる場所がある。地形効果のある場所にいるユニットは、防御力と回避率がアップする。しかし、この効果は敵にも働くため、敵と味方がともにこれらの地形に陣取ると長期戦になりがちだ。敵を早く倒さなければならないステージでは、無理に地形効果を利用せず「へいち」などの通常地形で戦った方がいい。基本的に、HPが減ったユニットやDEFの低いユニットを敵の攻撃から守る際にうまく活用していこう。

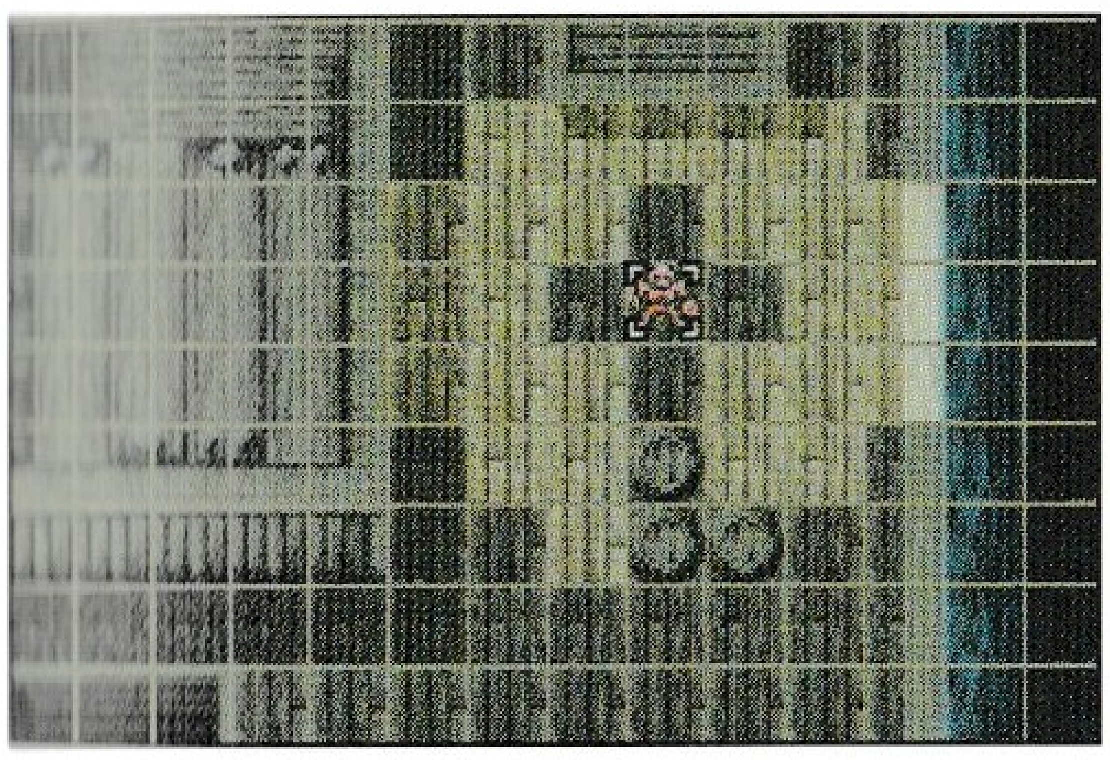
同じ敵から同じユニットが攻撃を受けた場合……。





ステージ攻略 03 敵と味方の「移動範囲・攻撃範囲」を完全把握！

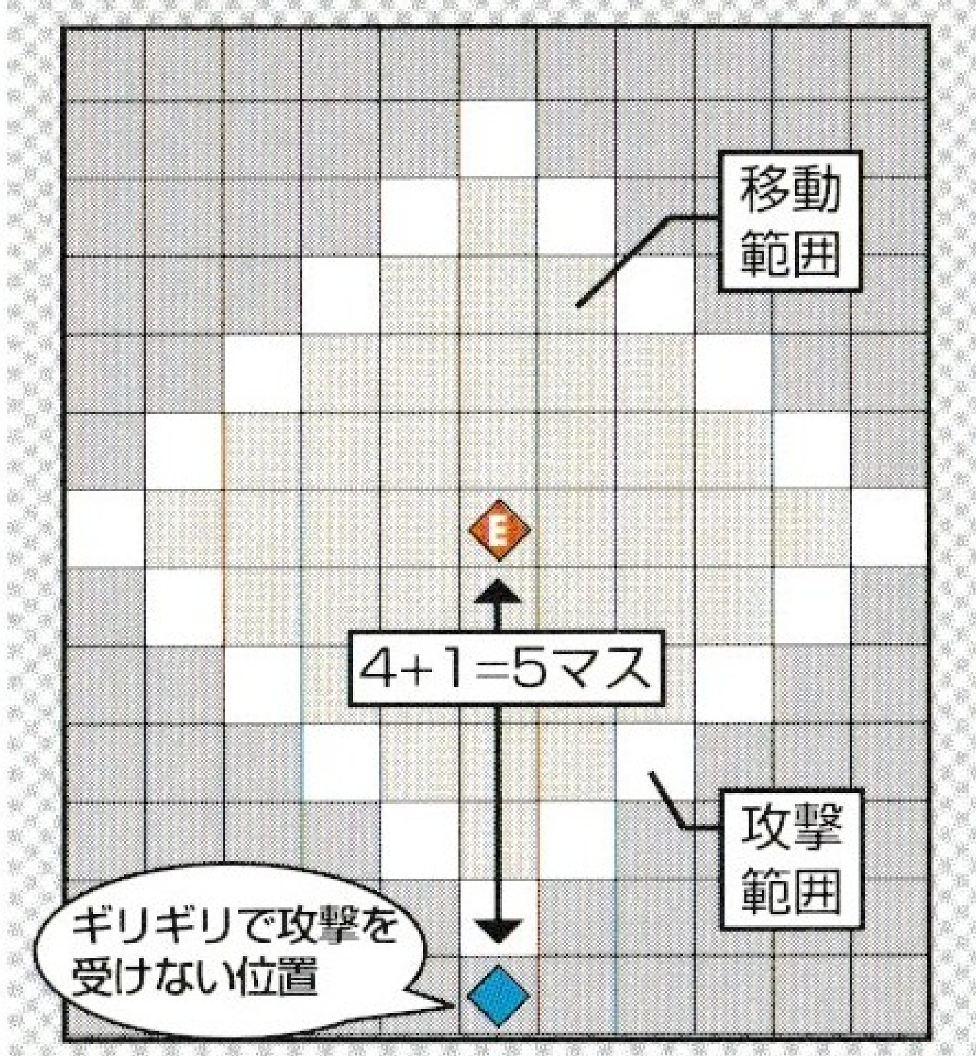
ステージを攻略する上で重要なのが、移動範囲と攻撃範囲の把握だ。味方はもちろん、敵の移動・攻撃範囲を知ることで、かなり緻密な戦略を立てることができる。接近して攻撃してくる「直接攻撃タイプ」の敵と遠距離から攻撃してくる「間接攻撃タイプ」の敵、その両方の特性を押さえておこう。



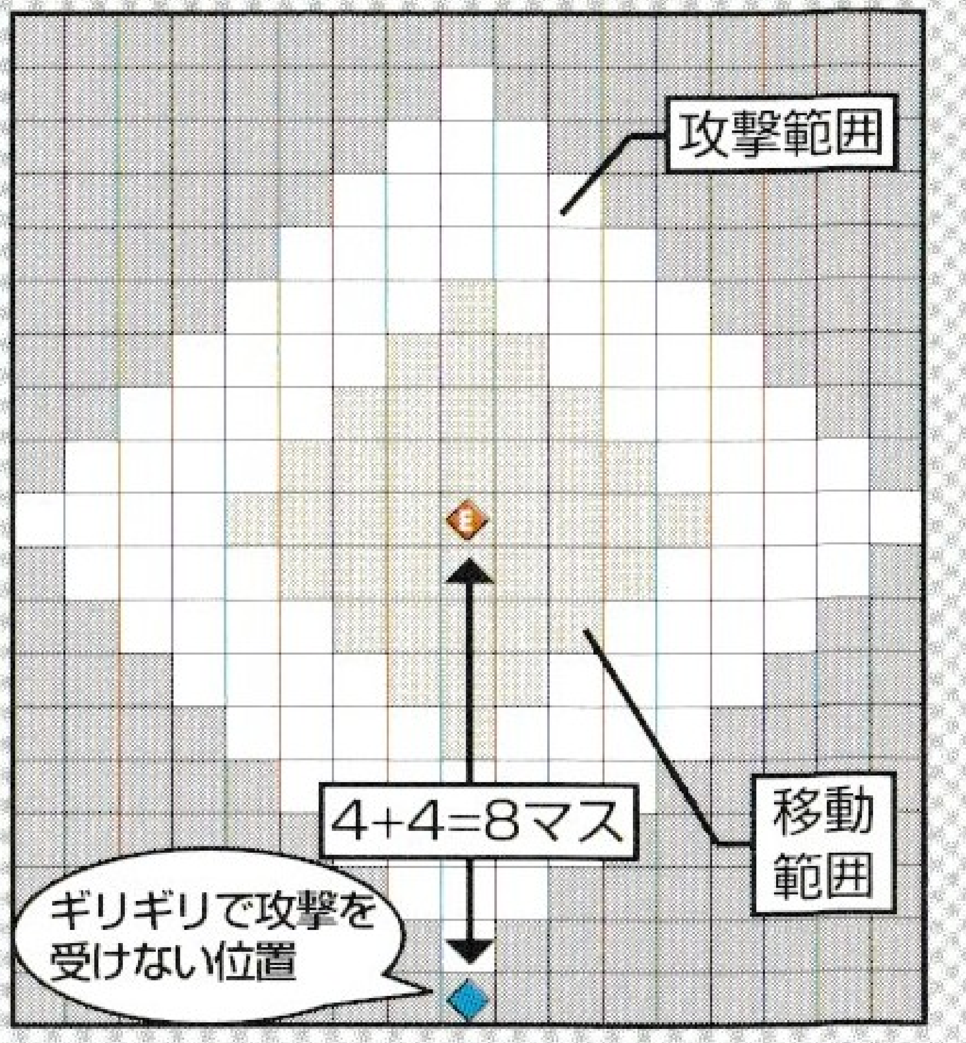
▲敵にカーソルを合わせてAボタンを押すことで敵の攻撃範囲が確認できる。

移動範囲 敵ユニットの行動範囲

●直接攻撃タイプ



●間接攻撃タイプ（射程1～4の場合）

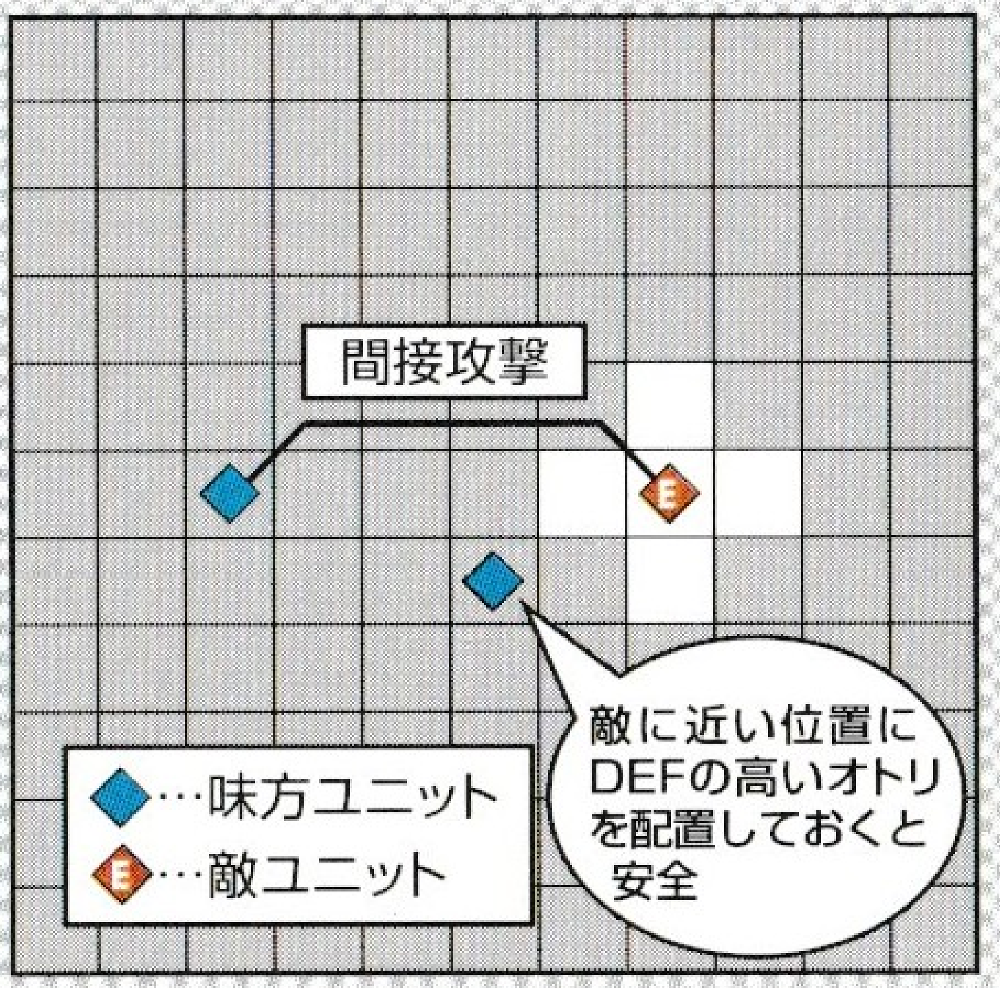


敵の行動範囲は一律で4マス。これはすべての敵ユニットに共通している。したがって、敵が直接攻撃タイプならば相手との距離を5マス開けておけば、敵フェイズで攻撃を受けることはない。間接攻撃タイプは移動+技が可能かどうかで安全距離が変化する。

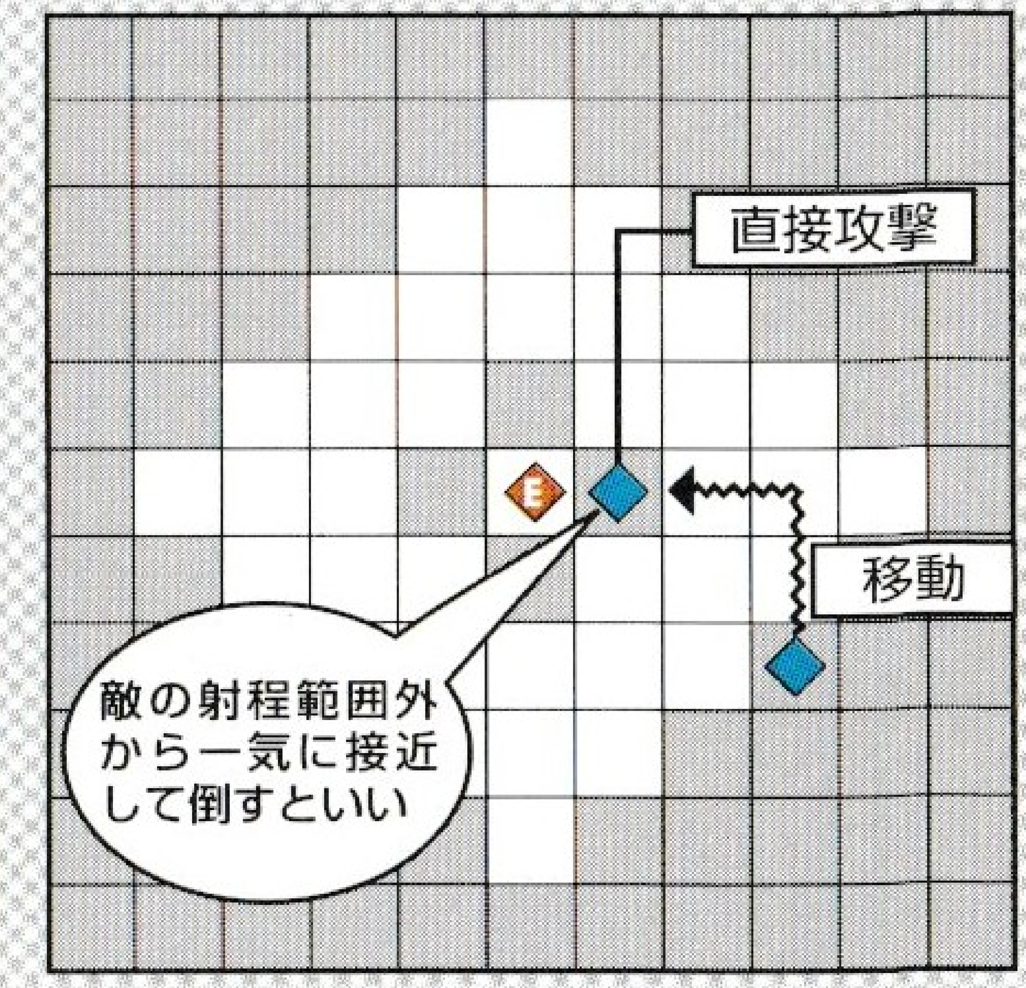
攻撃範囲 直接攻撃タイプと間接攻撃タイプへの基本戦術

攻撃時には敵の射程外から攻撃すると反撃を受けない。つまり、直接攻撃タイプの敵には間接攻撃、間接攻撃タイプの敵には直接攻撃で戦うといい。前者の場合、防御力の高い味方ユニットを敵に隣接させてオトリ役にすると、敵はオトリ役のユニットにばかり攻撃をしかけてくるため、間接攻撃をするユニットの安全性はより高まる。ちなみに、マップ技しか持っていない敵には直接、間接攻撃のどちらで攻撃しても反撃されることはない。

●直接攻撃タイプ



●間接攻撃タイプ



ステージ攻略 04 敵・味方の能力値に注目して行動する

敵や味方の能力値に応じて行動を変えていくことも重要だ。例えば敵ユニットから攻撃を受けた際、敵の残りHPが極端に少なければ、普段は回復役の非力なユニットでも反撃したほうが良い。逆に相手の攻撃力が高く、自分のHPが少なくなってきている状況では、反撃せずに防御を選択するなど、土壇場での判断が勝敗を左右することもある。右の表を参考にして考え方を養って欲しい。

■敵ユニットの能力値、ココをチェック

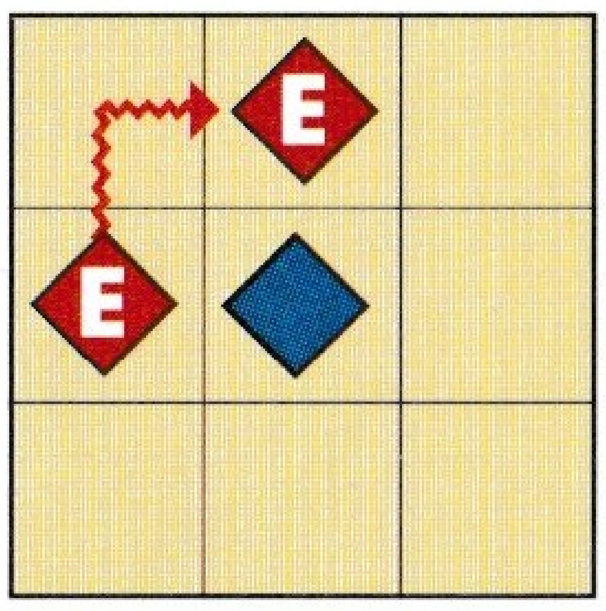
HP	もっとも重要な要素。誰の攻撃ならトドメをさせるかを考え、適切な攻撃で対処する。
SP	ザコのSPは減ることがないので無視。ボスが大技を使った後には必ずチェックして、次の技を予測することも大切。
ATK	攻撃力の高い敵の攻撃は極力食らわないように工夫する。射程外からの攻撃かスペシャル技を使って、反撃を封じよう。
DEF	高い防御力を持つ敵ユニットには、中途半端な攻撃は時間の無駄。確実にHPを削ることができる強力な技で攻撃していく。
HIT	この数値が高ければ反撃設定で回避を選ぶのは危険。なるべく防御したい。この数値が低ければ防御よりも回避を選択しよう。
EVA	この数値の高い相手には、HITにマイナス補正のかかる連続技や、マップ技などは回避される可能性が高い。

ステージ攻略 05 敵ユニットの行動パターンを知る

敵ユニットには、それぞれ行動のパターンが設定されている。大別すると右に挙げた3種類だが、圧倒的に多いのはパターン①の、ステージ開始時から味方ユニットに向かって突進してくるタイプである。次いでボスなどに多く見られる、まったく動かないタイプ。一定の条件で動き出すタイプは、数は少ないが行動が読みにくく、最も厄介な敵といえるだろう。

■距離による行動の変化

間接攻撃タイプの敵で意外に多いのが、一度接近してしまうと味方の周りをグルグル回るだけで攻撃してこなくなるタイプ。このタイプの敵は直接攻撃タイプのユニット一体で簡単に撃破できるので、知っておくと便利だ。

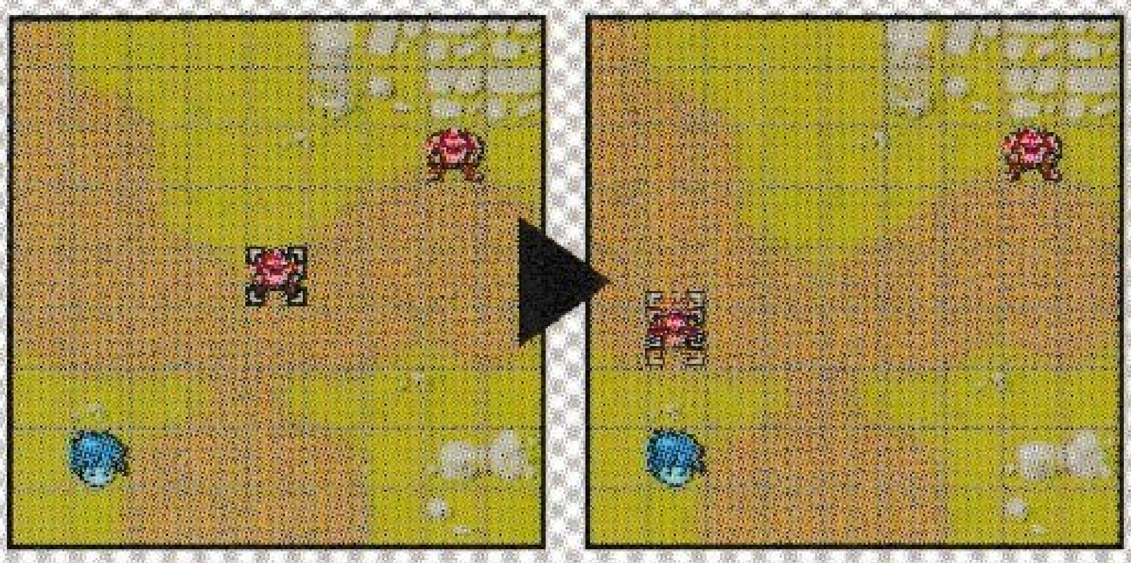


ステージ3 ホーノリアンの場合

◀密着すると周りを2マス移動するだけで、攻撃しなくなる。

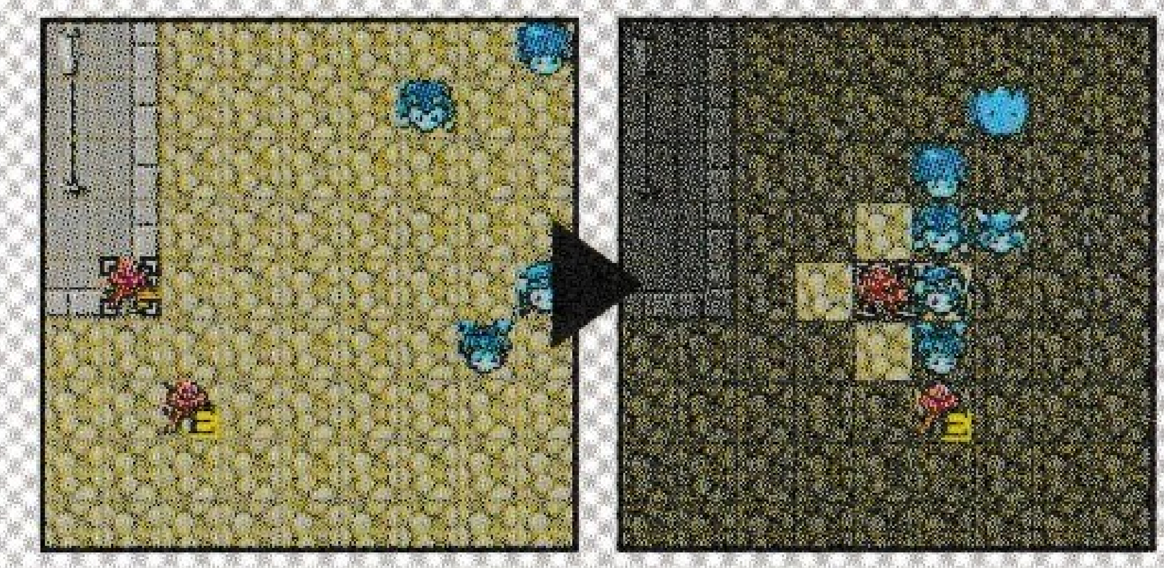
パターン① 始めから追跡してくるタイプ

戦闘開始と同時に一番近い味方に向かって動き出すタイプ。直接攻撃タイプの敵に多く、ゲーム中、半数以上のユニットはこのタイプに当てはまる。



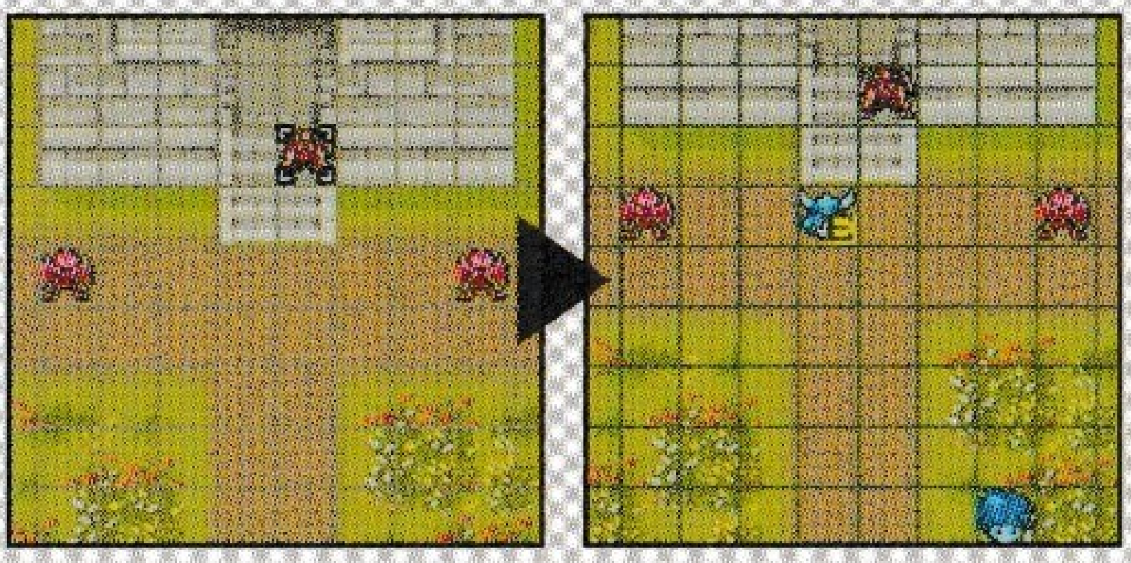
パターン② 一定条件で動き出すタイプ

一定の距離になったり、攻撃を受けたりすることで動き始めるタイプ。間接攻撃タイプの敵に多いが、一度動き出してからは特別な動きはしない。



パターン③ 終始動かないタイプ

一歩も動かずに、攻撃範囲に入ったユニットに対して攻撃を仕掛けるタイプ。ボスに多く見られる。こちらから倒しに行かなくてはならない。



ステージ攻略 06 ボーナス条件クリアのための基本戦略

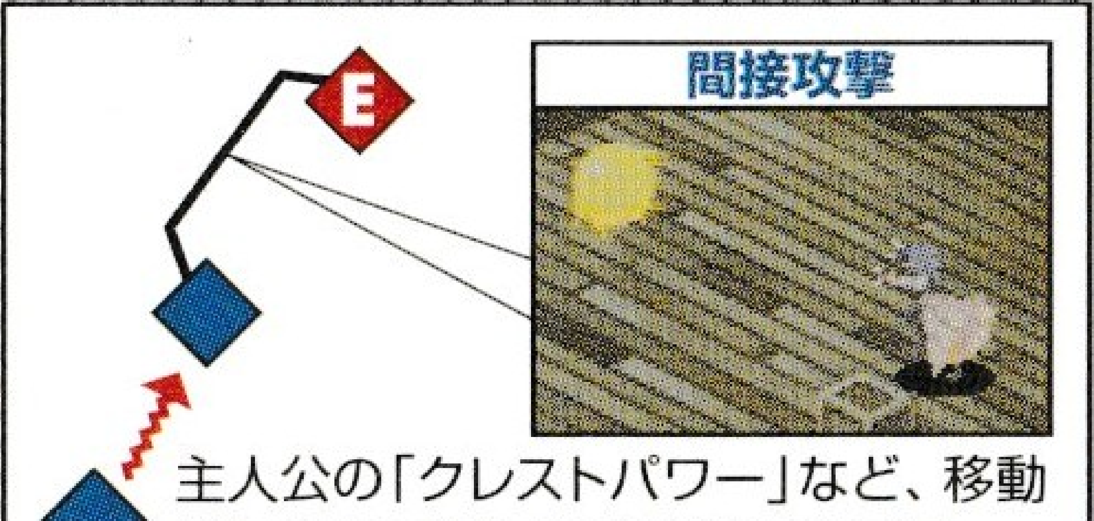
ボーナス条件を達成するためには「敵を早く倒すこと」に尽きる。その際もっとも重要になるのは、右に挙げた「移動距離を増やす」、「攻撃回数を増やす」の2点。この2点を常に意識しながら、これまで紹介したテクニックを活用していけば、全ボーナス条件の達成も難しくはないだろう。



▲飛び抜けて強いユニットを作り、八面六臂の活躍に期待する戦略も有効。

■「移動＋技」の基本セットをメインに侵攻

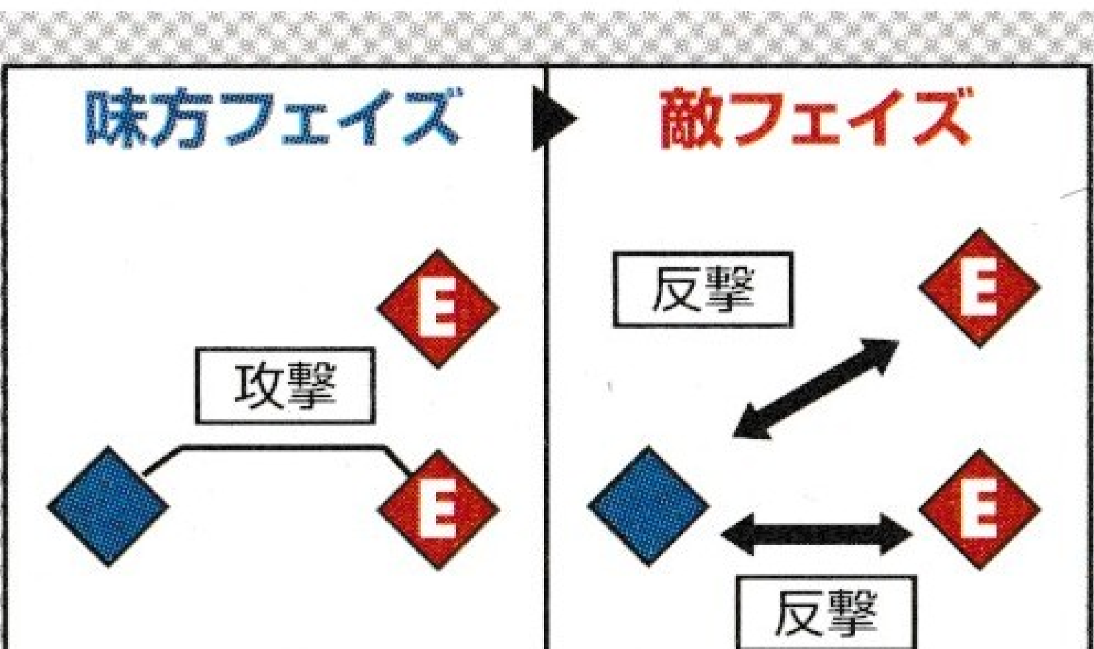
早く敵を倒すには、移動力と攻撃力が不可欠。そのためには、移動後に使え、なおかつ強力な技が必要となる。主力ユニットのメイン技を最大限に利用することが大切だ。



主人公の「クレストパワー」など、移動後に使用可能な間接技は重宝する。

■反撃で大ダメージを与える

味方フェイズでのみダメージを与えていては、多くのターンを費やしてしまう。強力なユニットを敵の攻撃を受けやすい位置に置き、反撃を使って攻撃回数を増やしていくと良い。



MAP GUIDE

護るべき世界

ステージ攻略

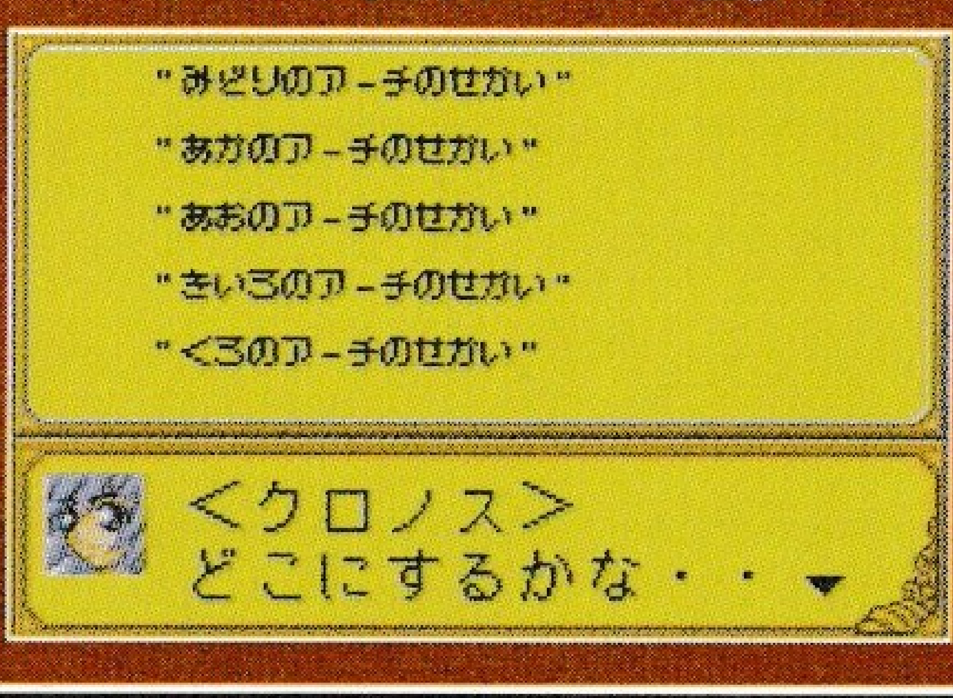
味方の戦力とその活かし方を理解したら、戦いの準備は万全。さらに敵の陣容を把握しておけば、勝利は約束される。全27ステージのデータを公開するとともに、ボーナス獲得を視野に入れた戦術を指南しよう。

シナリオ全体チャート

SCENARIO CHART

ここでは物語の大きな流れを掲載。仲間が参戦するタイミングなどを確認しておき、全体の方針を決めてからゲームを始めよう。ただし、ここでは隠しステージに登場するキャラクターについては触れていない。

ゲームスタート
▼
プレストーリー
▼
主人公の名前入力
▼
5つの世界から選択



▼

- 緑のアーチを選択 ▼
- 緑のアーチ以外のアーチを選択 ▼ 一度セントラーレへ戻る ▼

緑のアーチの世界へ

- ステージ01
- ステージ02
- ステージ03
- ステージEX1

▼

最初に選択した世界にいるキャラクターがパートナーキャラクターとなる

主人公の名前を入力すると、カカとゼゼからナムコワールドの危機について説明される。このあとは、行き先を5つの世界から選ぶことになる。ここでの選択は今後のシナリオの内容と、最初に仲間になるキャラクター（パートナー）に影響する。世界とパートナーの対応は右の通りだ。

みどり	ワルキューレ
あか	クロヴィス
あお	アムル
きいろ	ギル
くろ	景清

パートナーキャラクターひとりを連れて緑のアーチの世界へ

緑のアーチ以外を選んだ場合は、それぞれの世界でパートナーを仲間にしてからセントラーレへ戻る。するとアーチの状態が不安定になり、緑のアーチの世界にしか行けなくなってしまう。このあとはパートナーの選択に関係なく、1本の流れに沿ってステージを解き進めていくことになる。



▲誰をパートナーにしても物語の大筋は同じだが、初期の戦力は大きく変わる。特にアムルは変身できないので序盤戦が辛い。

始めに緑のアーチを選んだ場合のみコアクマンが登場

ステージ1における味方は、主人公とパートナーの2人のみ。しかし、2ターン目にワルキューレとサンドラが現れ、仲間になってくれる。緑のアーチを選んだ場合は、主人公1人でスタート。その代わりに2ターン目の援軍登場時には、ワルキューレたちに加えてコアクマンも仲間になる。



▲"緑のアーチ"を選んだ場合は、人数が少ない分をコアクマンが補う。飛び抜けた能力はないが、間接攻撃が使いやすい。

▼
赤のアーチの世界へ
- ステージ04
- ステージ05
- ステージ06
- ステージ07
- ステージEX2

▼
青のアーチの世界へ
- ステージ08
- ステージ09
- ステージ10
- ステージEX3

▼
黄色のアーチの世界へ
- ステージ11
- ステージ12
- ステージ13
- ステージEX4

▼
黒のアーチの世界へ
- ステージ14
- ステージ15
- ステージ16
- ステージ17
- ステージEX5

▼
次元の狭間へ
- ステージ18
- ステージ19
- ステージ20

▼
セントラーレへ
- ステージ21
- ステージ22

▼
エンディング

! クロヴィスをはじめとする4人が仲間に

赤のアーチの世界では、カロリナ、セリア、アーレンといった、『ドラゴンヴァラー』の登場人物が仲間になる。クロヴィスをパートナーにしていない場合は彼がステージ7で仲間になる。



◀回復要員、セリアの加入は大きい。

! 最初にアムルをパートナーにしているかどうかでステージ10のボスが変化する

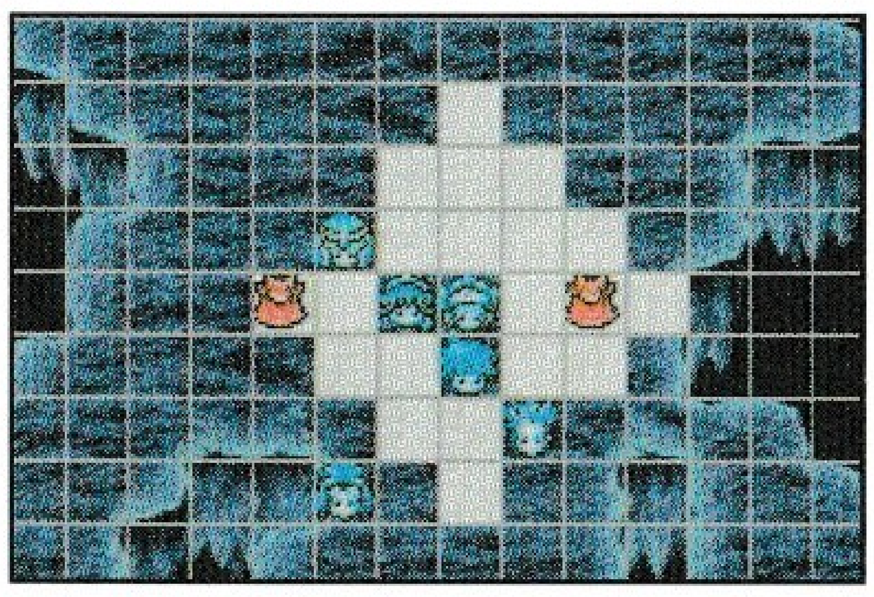
ステージ10ではアリーシャが仲間になる。また、このステージのボスは、アムルがパートナーの場合はザウエル、それ以外の場合はブルードラゴンに変化。後者の場合、アムルはここで仲間になる。



◀ステージ11からアムルは変身可能に。

! ギル、カイ、イシターの3人が仲間になる

『ドルアーガの塔』のキャラクターが続々登場。ステージ11では、カイが仲間に。ギルをパートナーに選ばなかった場合は、ギルもここで加入する。ステージ13終了時にはイシターも仲間になる。


◀ギルは使いやすいマップ攻撃技を持つユニット。

! 景清がパートナーの場合は弁慶が仲間にそれ以外の場合はマッピーとディグダグ参入

景清がパートナーか否かで、シナリオの内容が大幅に変化。パートナーの場合はステージ15で弁慶が仲間になる。そうでない場合はステージ16でマッピーとディグダグが、ステージ17で景清が参入。また、景清の肉体を取り戻すことがシナリオの目標に。



▲加入する仲間が多いという意味では、パートナーは景清以外の方がオトクかも？

! 最後の決戦！“大いなる災厄”を打ち破れ

ステージ19でアポロンとアルテミス、ステージ20でアーリア神が仲間になる。なお、最終ステージは主人公だけで戦うことになるので、それまでにしっかりと彼をレベルアップさせておくこと。



◀終盤になると、強力な仲間が次々と加入する。

ステージ攻略ページの見方

STAGE CHAPTER PART INSTRUCTION

本書では全27ステージを、ストーリーの節目ごとにまとめている。各ページの見方をしっかりと覚え、戦いに役立ててほしい。

攻略ページで紹介しているシナリオは、最初に「緑のアーチの世界」を選択した場合のもの。緑以外の世界を選択した場合は、多少シナリオが異なる部分がある。

進行チャートの見方



チャプタータイトル
その章のタイトル。各章は舞台となる世界によって分けている

ステージデータ
各ステージの勝利条件やボーナス獲得条件、掲載ページといった、重要な情報をまとめて記載。

仲間になるキャラクター
その章で仲間になる可能性のあるキャラクターと、その顔写真。

分岐条件
隠しステージ出現の可能性がある場合、その出現条件と、出現したか否かによるステージ進行の分岐を明記。

ステージ解説の見方



ステージMAP
敵（赤）及び味方ユニット（青）の初期配置と、味方の進行ルート、進行中に目標となる地点を記載。

ステージデータ
●ボーナス
入手できるクリアボーナスとその条件。
●仲間
仲間になるユニット
●レベルアップアイテム＆上限
マップクリア時に得られるレベルアップアイテムの数とインターミッションでのレベルアップ上限
●有効地形一覧
ステージで地形効果が得られる場所。右がDEF、左がEVAへのボーナス値。

ストーリー解説
各ステージのストーリーの概要と、開始前のイベントから抜粋・編集した会話。

攻略チャート
ボーナス獲得のため各ターン（以後T1、T2と表記）でするべき行動を説明。

攻略補足
攻略チャートで示した行動のなかで特に重要な部分を抜粋し、詳しく解説を加えている。

味方データ
ステージに出撃する味方。ステージMAPと対応している。また、初登場時のみレベルを併記。

敵データ
ステージに登場する敵ユニットデータ。ステージMAPと対応している。勝利条件にからむ敵には TARGET アイコンを表記。

次のステージへの準備
ステージクリア時のイベントの概要を紹介するとともに、装備品の購入など、次のステージの攻略に役立つアドバイスを掲載している。

CHAPTER 1

～緑のアーチの世界～

マーベルランド編

平和を取り戻していたかに思えたマーベルランドに、突如復活したゾウナ。あの「戦乙女」ワルキューレが再び立ち上がる。

NEWCOMER



ワルキューレ　サンドラ　コアクマン　ワンダーモモ

SCENARIO CHART

STAGE 01 ウィルトの丘

▶P.048

勝利条件	カムーズを倒す
ボーナス条件	5ターン以内にクリア
ボーナス	ズールのてぶくろ
仲間になるキャラクター	ワルキューレ、サンドラ、コアクマン(※1)

STAGE 02 ゾウナの神殿前

▶P.050

勝利条件	敵の全滅
ボーナス条件	8ターン以内にクリア
ボーナス	みかわしのはね
仲間になるキャラクター	ー

STAGE 03 ゾウナの神殿

▶P.052

勝利条件	ゾウナを倒す
ボーナス条件	12ターン以内に敵全滅
ボーナス	ステージ EX1が出現
仲間になるキャラクター	ー

STAGE03のボーナス条件を満たした？

YES

STAGE EX1 小さな狭間A

▶P.054

勝利条件	エレキマンを倒す
ボーナス条件	3ターン以内にクリア
ボーナス	パワーリスト
仲間になるキャラクター	ワンダーモモ

NO

CHAPTER 2 ラクシス王国編へ

▶P.055

※1…最初に緑のアーチの世界を選択した場合のみ

STAGE 01



ウィルトの丘

勝利条件 カムーズを倒す

ワルキューレたちが登場するステージ。ボーナス条件を満たすために、ザコにはかまわず一直線にカムーズのもとへ向かおう。

STAGE MAP & DATA

ボーナス
ズールのてぶくろ
条件：5ターン以内にクリア

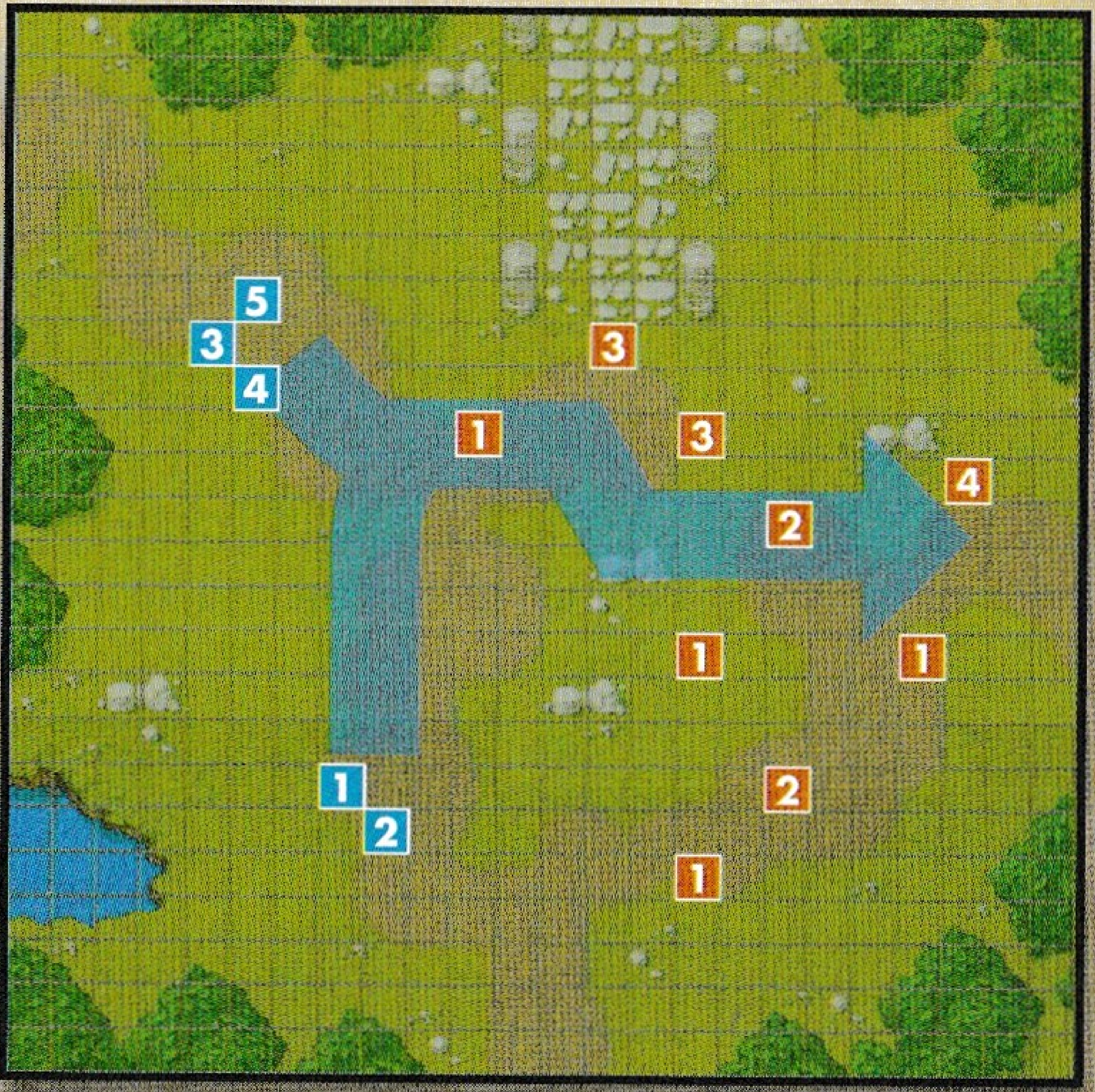
仲間
- ワルキューレ
- サンドラ
- コアクマン（※1）

備考：T2に援軍として登場。

レベルアップアイテム	レベルアップ上限
3	4

クリアマネー
500

有効地形一覧
- もり 20/20
- そうげん 05/05
- NO DATA



FRIEND DATA ×4

1	主人公	LV 1
2	パートナー	LV 2
3	サンドラ	LV 1
4	ワルキューレ	LV 3
5	コアクマン	LV 1
	NO DATA	

・2のパートナーは、ワルキューレ以外がパートナーの場合のみ登場
・コアクマンは最初に「緑のアーチ」を選択した場合のみ登場

ENEMY DATA ×9

1 ゴブリン



HP	55
G	100
射程	1

▶P.111

2 フライドリル



HP	60
G	100
射程	2-4

▶P.111

3 タッタ



HP	60
G	100
射程	1

▶P.111

4 カムーズ TARGET



HP	80
G	250
射程	1-3

▶P.111

NO DATA

NO DATA

※1…最初に「緑のアーチ」を選択した場合のみ登場

SCENARIO DIGEST

マーベルランドには、凶悪なモンスターたちが徘徊していた。多勢に無勢で苦戦を予感したその時、偶然通りかかったワルキューレたちが仲間に加わる。クレスタ石が反応したことから考えると、探し求めている「輝ける力」とは彼女のことのようだ。



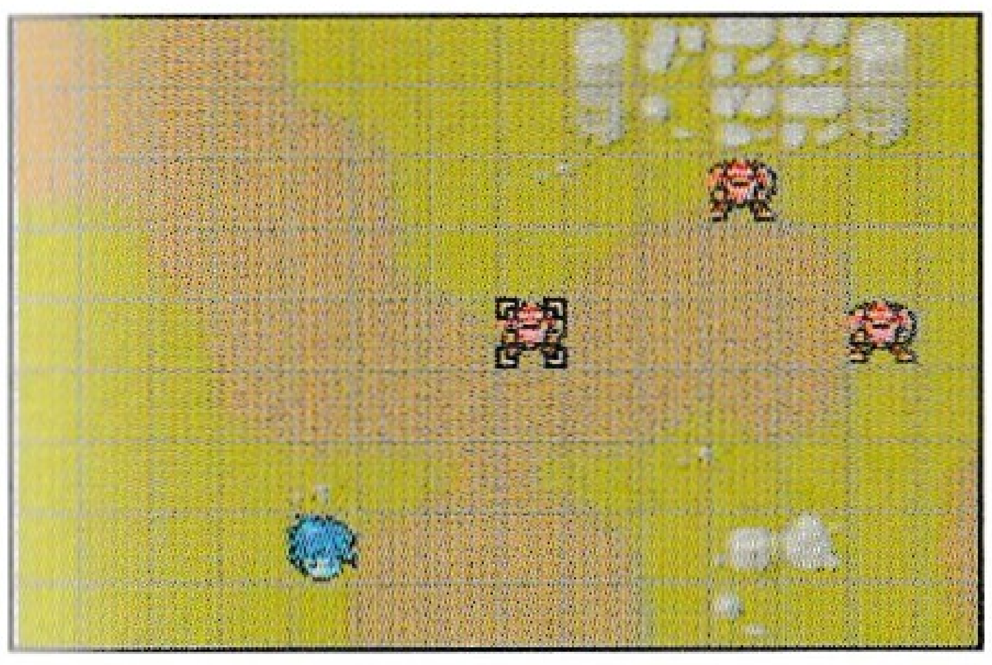
君達は…？
敵…という訳じゃなさそうだが



素性は知りませんが、あのカムーズは
邪悪な力を得ている様子…
微力ながら加勢いたします

TACTICS　マップ中央で合流後、一気に突破

ボーナス条件は5ターン以内でのクリアなので、最短ルートでカムーズのもとへ進む。主人公はマップの上へ移動し、ワルキューレたちと中央付近で合流後、カムーズを目指そう。周りのザコユニットとは極力戦闘を避けて移動を最優先するのがポイントとなる。



▲1ターン目は主人公をマップ上方へ向かわせ、ワルキューレたちの登場を待つ。

TACTICAL CHART

T1 初期配置から真っすぐ上に移動する

▼

T2-T3 ワルキューレたちと共にマップ右のカムーズへ向かう

▼

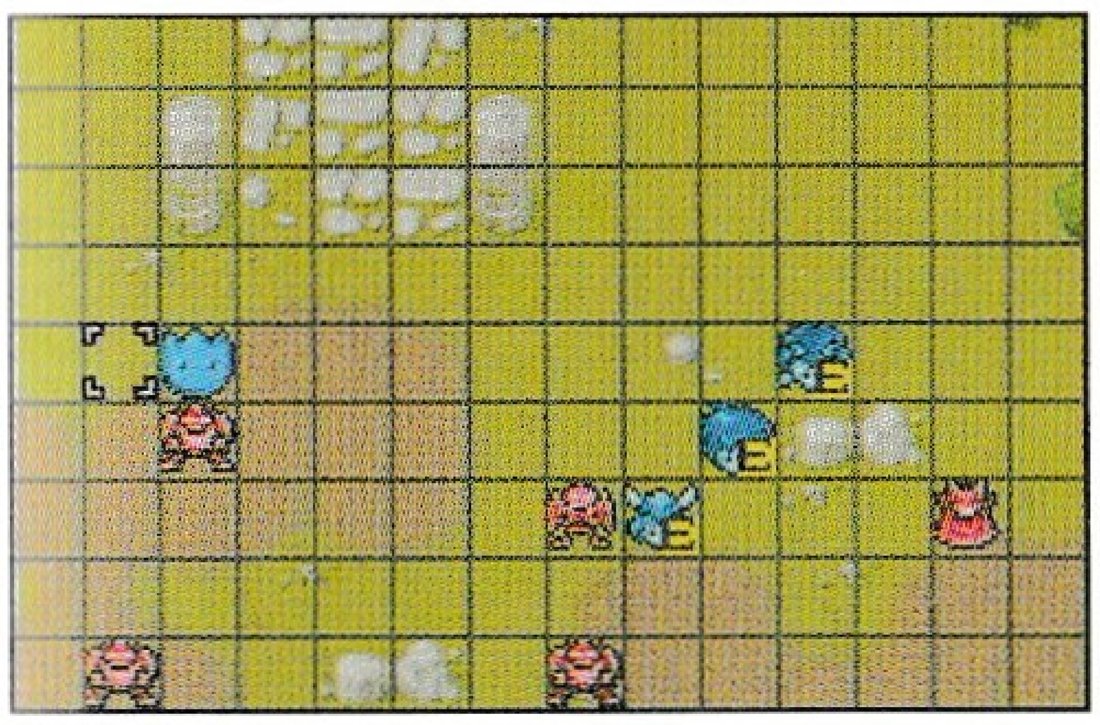
T4 周りのザコを倒しつつカムーズをひん死状態に追い込む

▼

T5 できるだけ他のザコを倒した後にカムーズにトドメ

T2-T4 カムーズを攻撃できる射程まで近づく

主人公はT1でマップ上部に向かい、その後、真っすぐカムーズを目指す。T4にはカムーズに「クレストパワー」を当て、続いてワルキューレをカムーズの近くに寄せておこう。サンドラやコアクマンはやや後方に待機し、他の敵を引きつける。反撃時に「パワースロー」などの強力な技を使って倒していくと効果的だ。



◀カムーズへたどり着くまでは敵の攻撃に対して無理に反撃する必要はない。最小限のダメージで進む。

T5 カムーズにトドメをさす

T5までにカムーズをひん死状態にしておく。T5でトドメをさす前に、なるべく多くの敵を倒してお金を稼ごう。特にワルキューレの「サイクロン」が有効で、ボスへのトドメも兼ねて他の敵を一掃すると良い。なお、「れんぞくぎり」を数回ヒットさせることができるなら、カムーズを一撃で倒すことも可能だ。



◀ワルキューレの「れんぞくぎり」は、5回HITすればほとんどの敵を一撃で倒すことができる強力な技。

⚠ 主人公に武器を購入

⚠ ワルキューレに「ズールのてぶくろ」を装備

ワルキューレたちは、マーベルランドに復活したゾウナを追っていることが分かり、主人公はワルキューレたちに力を貸すこととなる。ここではボーナスアイテムである「ズールのてぶくろ」を、マップ技を持つワルキューレに装備させておこう。

TO NEXT STAGE

STAGE 02



ゾウナの神殿前

勝利条件 敵の全滅

マップ下方から上を目指すステージ。ワルキューレの「サイクロン」を上手く使えばボーナス条件を満たすことができるだろう。

STAGE MAP & DATA

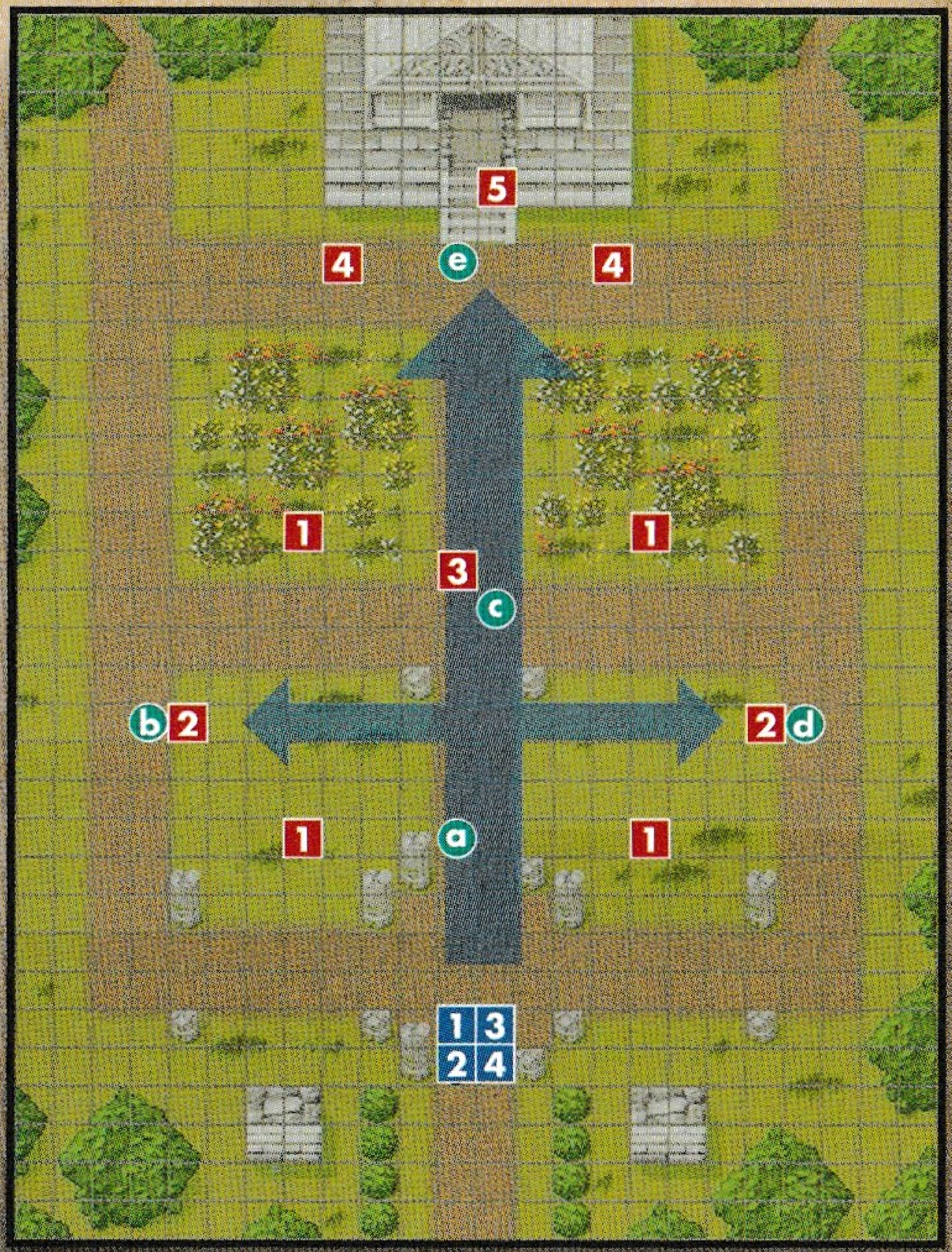
ボーナス
みかわしのはね
条件 8ターン以内にクリア

仲間
NO DATA
NO DATA
NO DATA
備考 –

レベルアップアイテム	レベルアップ上限
3	4

クリアマネー
500

有効地形一覧
もり 20/20
そうげん 05/05
NO DATA



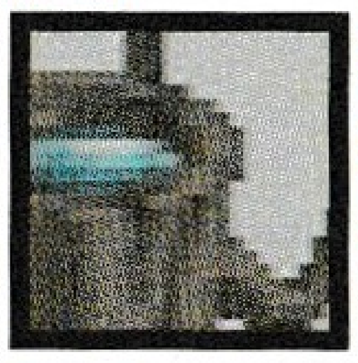
FRIEND DATA ×4

1	ワルキューレ	LV	–
2	主人公	LV	–
3	サンドラ	LV	–
4	パートナー	LV	–
	NO DATA		
	NO DATA		

・ワルキューレがパートナーの場合、4はコアクマンに

ENEMY DATA ×10

1 トレント



HP 70
G 100
射程 1
▶P.112

2 フライドリル



HP 60
G 100
射程 2-4
▶P.111

3 タロス



HP 85
G 100
射程 1
▶P.112

4 デーモン



HP 80
G 100
射程 1
▶P.112

5 スノーバード



HP 90
G 300
射程 1-5
▶P.112

NO DATA

SCENARIO DIGEST

「時の鍵」が収められているという神殿へ到着した主人公たち。ワルキューレの追うゾウナはこの中にいるらしい。しかし、神殿内へ進もうとした一行の前に、スノーバードをはじめとする新たなモンスターたちが現われ、神殿への行く手を阻む。



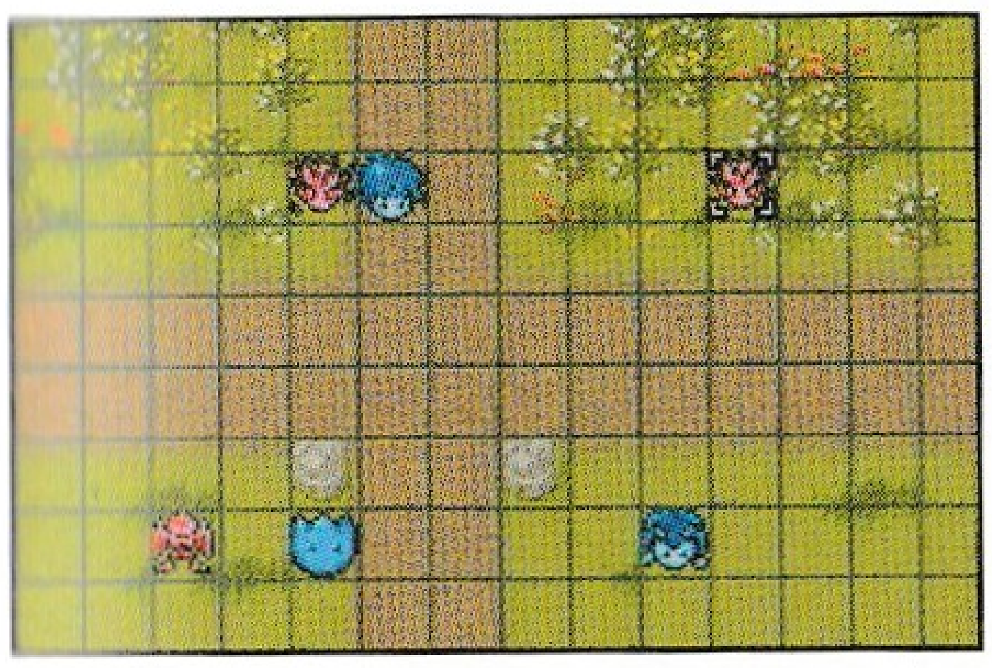
この先に見える神殿…。時の鍵はあの神殿に収められています。そしてきっとゾウナもすでに中にいる事でしょう



まだ嫌な感じはない
大丈夫だと思う

TACTICS ⓐ、ⓔでの「サイクロン」が鍵！

ボーナス条件の難易度は比較的高めだが、ⓐ、ⓔでワルキューレが「サイクロン」を使えば条件達成は容易になる。スノーバードへは主人公とワルキューレが向かい、他のユニットはマップ中央の十字路付近で他の敵ユニットを全滅させるのがポイント。



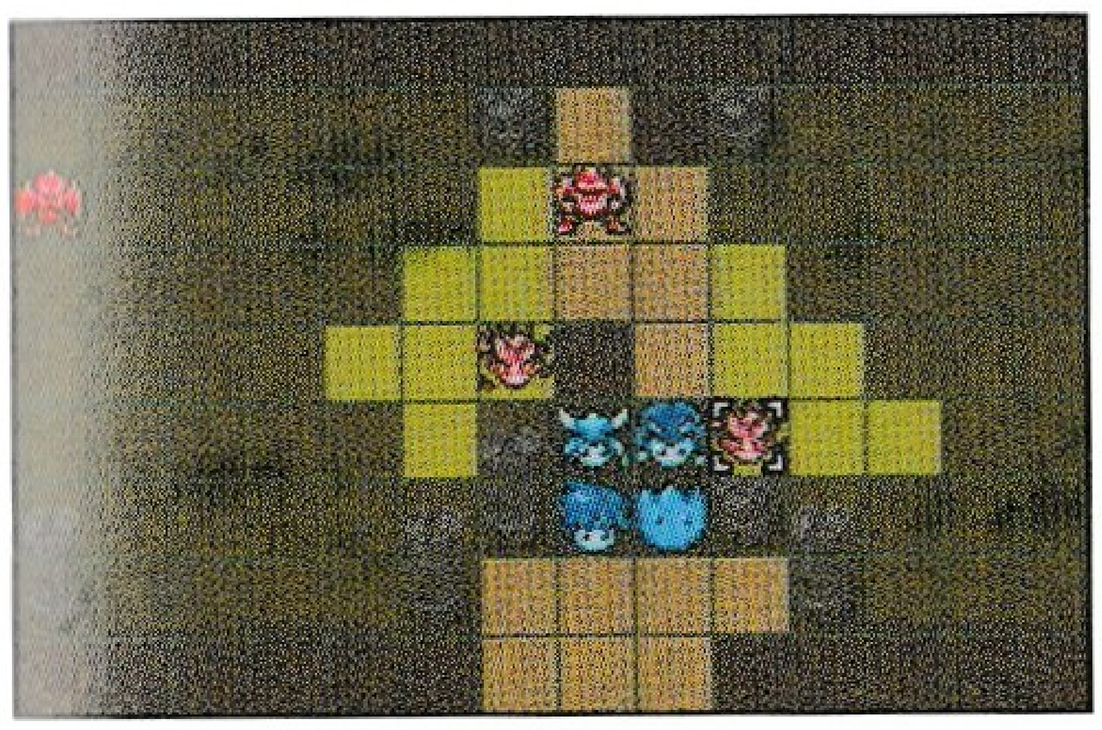
▲メインの戦場となるのはマップ中央の十字路付近となる。

TACTICAL CHART

T1-2	全員で上へ向かい、T2にⓐで「サイクロン」使用
T3-5	味方ユニットをⓑ、ⓒ、ⓓへ分散
T6	ⓔで「サイクロン」を使用して敵ユニット3体をひん死に
T7	味方1体をワルキューレ援護のためⓔ付近へ
T8	それぞれ敵ユニットを倒す

T2 ⓐで「サイクロン」を使用

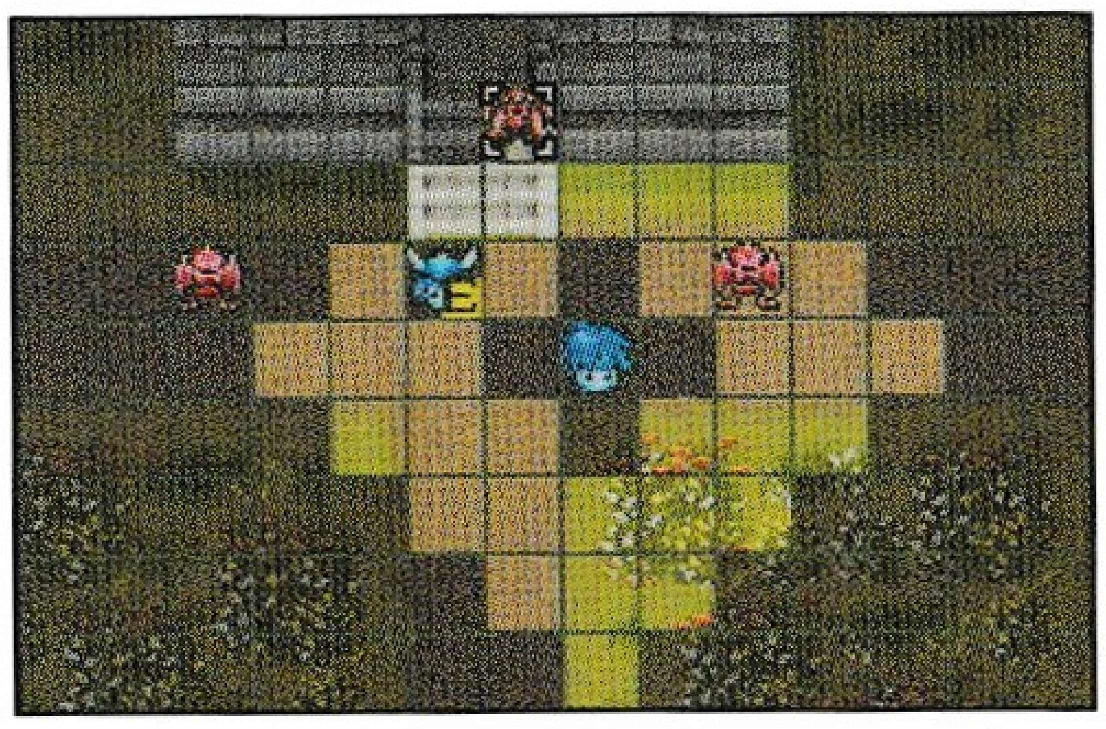
全員でマップの上へ向かう。T1にワルキューレがⓐまで移動すると、タロスとトレント2体がつられて近寄ってくるので、T2に「サイクロン」を使用して大ダメージを与えよう。その後、一切SPを消費しないようにワルキューレをⓔまで移動させていけば、T6には再び「サイクロン」が使用できるまでにSPが回復しているはずだ。



◀写真のような状態で「サイクロン」を使用。これで一網打尽にできる。

T6 ⓔで「サイクロン」を使用

T5にワルキューレをⓔに到達させると、敵フェイズにスノーバードの攻撃を受けることになるが、ここでは防御を選択してSPを温存しておく。そしてT6に「サイクロン」を使って、周囲にいるデーモン2体ともどもひん死状態に追いやろう。その後、味方と協力して、1体ずつトドメをさしていけば良い。



◀その後の2ターンで、援護に来た味方ユニットと共に全滅させる。

⚠ パートナーに新しい武器を持たせる

⚠ 余裕があればワルキューレにも武器購入

TO NEXT STAGE

無事に神殿までたどり着いた主人公たち。「時の鍵」は神殿の最深部にあり、一行は神殿の内部に入っていく。インターミッションではパートナーの武器を新しくするとともに、回避力の低いユニットを「みかわしのはね」で強化しておく。

STAGE 03



ゾウナの神殿

勝利条件 ゾウナを倒す

移動距離が長く、長期戦となるステージ。ボーナス条件をクリアするためには、迅速な移動と敵の撃破が重要。

STAGE MAP & DATA

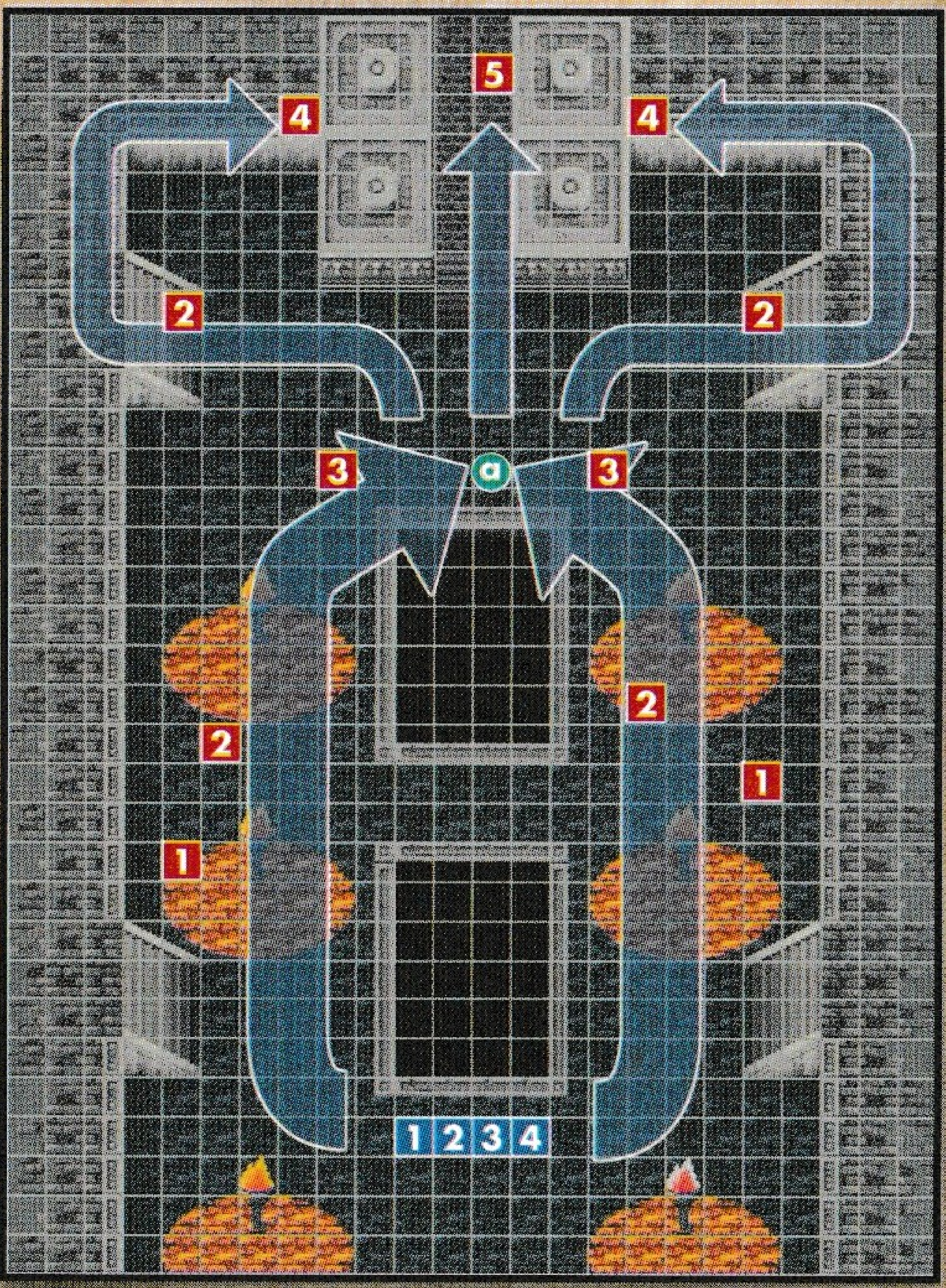
ボーナス
ステージEX1が出現
条件 12ターン以内に敵全滅

仲間
NO DATA
NO DATA
NO DATA
備考 –

レベルアップアイテム	レベルアップ上限
3	4

クリアマネー
1000

有効地形一覧
NO DATA
NO DATA
NO DATA



▶FRIEND DATA ×4

1	ワルキューレ	LV	–
2	サンドラ	LV	–
3	主人公	LV	–
4	選択ユニット		
	NO DATA		
	NO DATA		
	–		

▶ENEMY DATA ×11

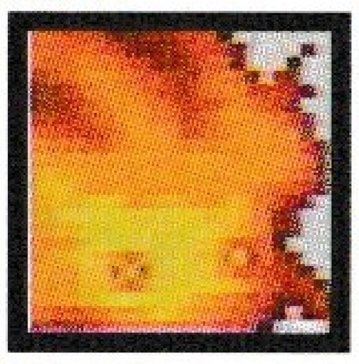
1 カオックス



HP	65
G	100
射程	1

▶P.112

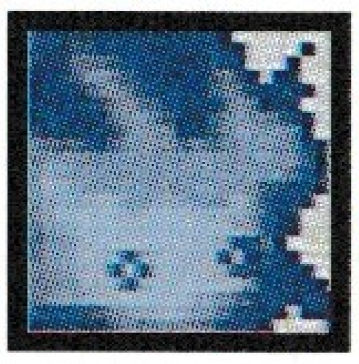
2 ホーノリアン(赤)



HP	40
G	100
射程	2-5

▶P.112

3 ホーノリアン(青)



HP	90
G	100
射程	2-5

▶P.112

4 せきぞう



HP	105
G	100
射程	1-4

▶P.113

5 ゾウナ TARGET



HP	100
G	500
射程	1-4

▶P.113

NO DATA

SCENARIO DIGEST

神殿内部に入った主人公たち。ゾウナは神殿の奥の祭壇にいるが、ゾウナの復活に不安を隠せないワルキューレは弱気な面を覗かせる。しかし「今は先に進むしかない」という主人公の言葉によって、ワルキューレはゾウナへ戦いを挑む決意を新たにする。



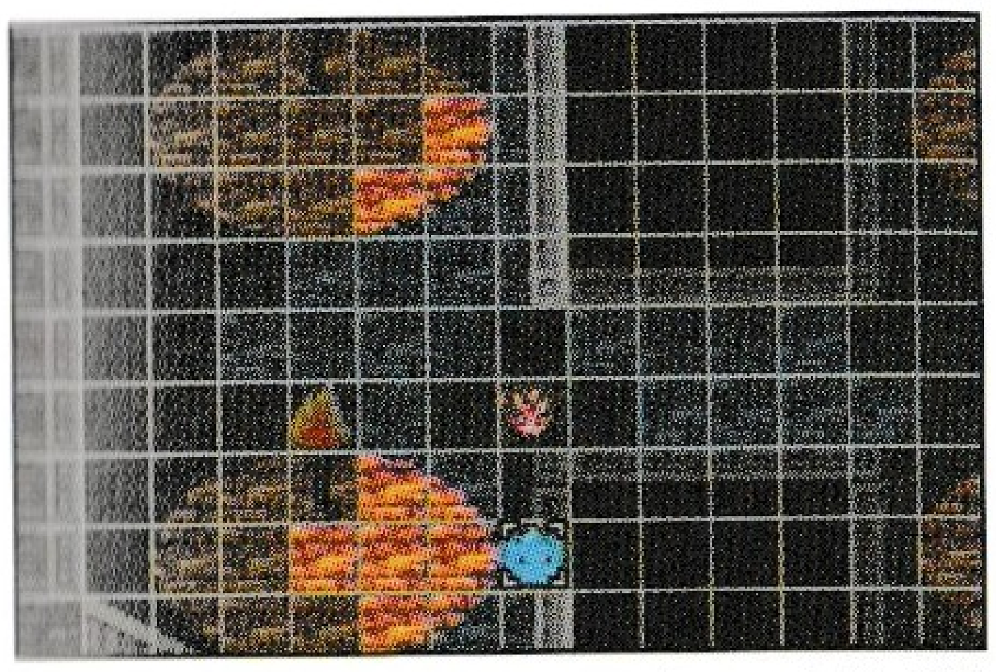
ゾウナはスノーバードを復活させていました。あれほどのモンスターを復活させるには、相当強い力が必要なはず



だけどまだ時の鍵は奪われていない
ここで考えていても仕方ないさ
まずは鍵を守ることが最優先だ！

TACTICS 2部隊に分けて侵攻する

スタート直後から2手に別れて侵攻するのが一番効率的なルート。味方ユニットのうち、主人公とパートナー、ワルキューレとサンドラでペアを組むと良い。早めにマップ上部へ向かうためには、足を止めての戦闘は避け、敵ユニットを引き付けつつ上方へ急ごう。



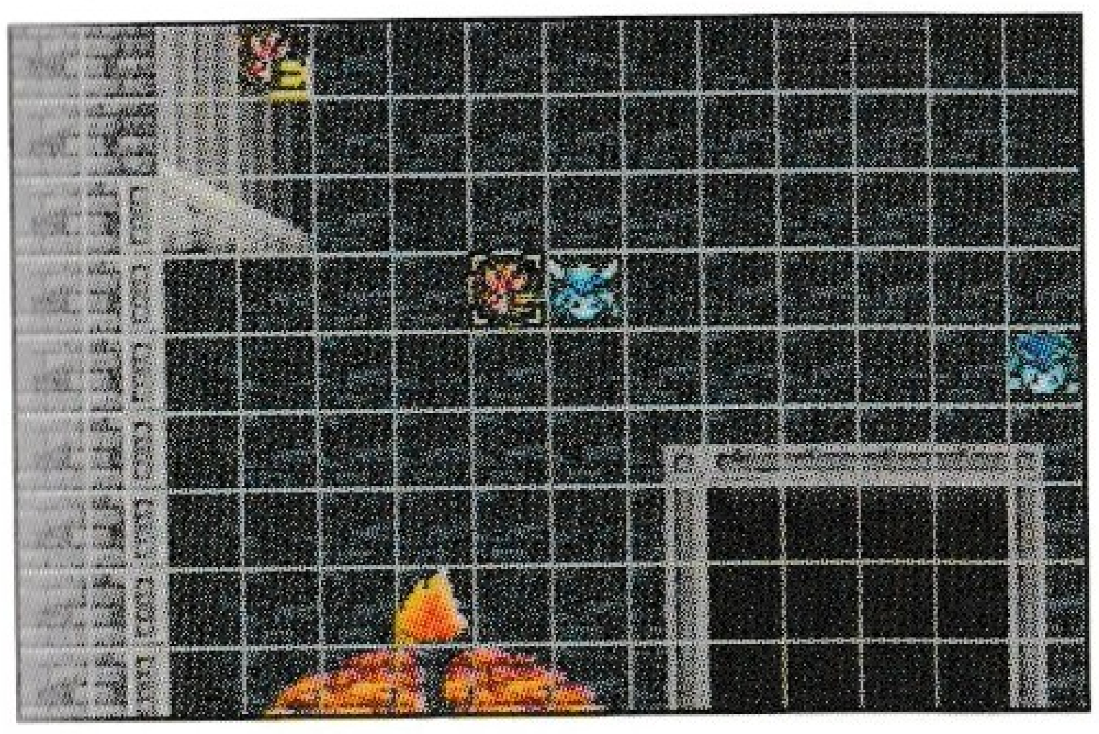
▲サンドラなど、移動しながらの攻撃が苦手なタイプは、しばらく動かずに応戦。

TACTICAL CHART

T1-3	2部隊に分けて左右から侵攻する
T4-5	ホーノリアン（青）2体を攻略
T5-6	ⓐ周辺で合流し、回復など、態勢を整える
T7-8	右、左、中央の3方向へ分かれて再び侵攻開始
T8-10	せきぞう、ゾウナに攻撃を仕掛ける
T11-12	せきぞうを先に倒したあと、ゾウナにトドメをさす

T4-5 ホーノリアン（青）の倒し方

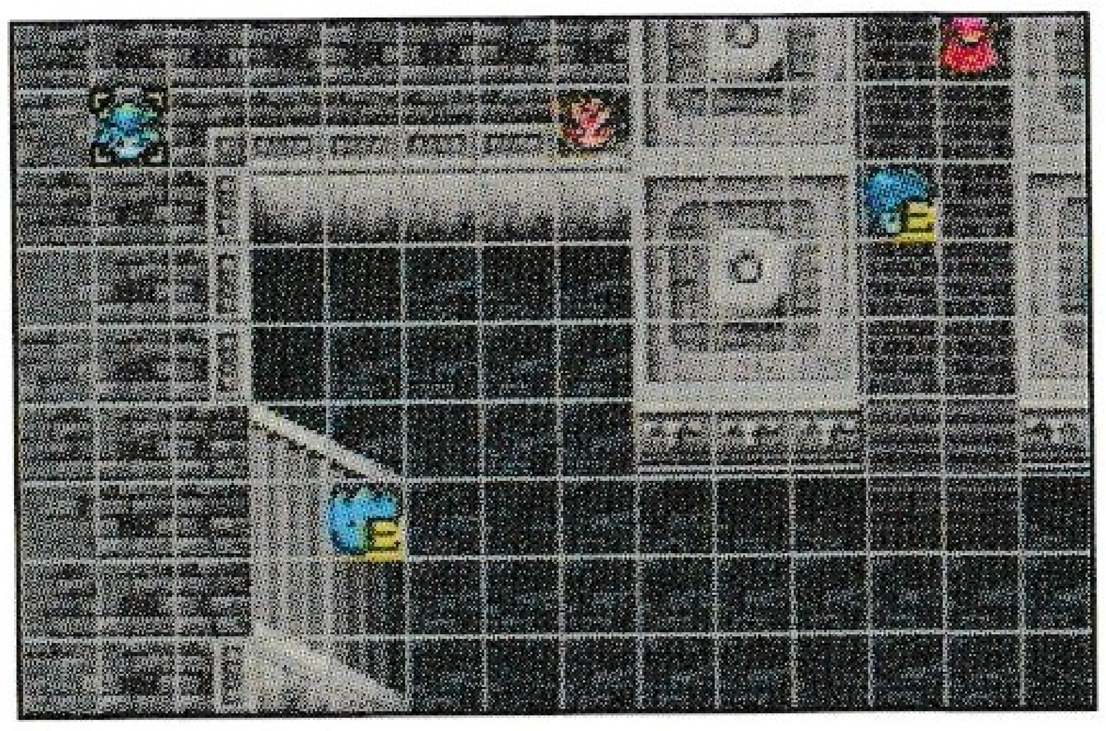
ホーノリアン（青）は、攻撃力が高く、このステージ最大の難敵。しかし、一度密着してしまえば、その後攻撃をしてこなくなる。この習性を利用して、ワルキューレの「れんぞくぎり」などで攻略していこう。ただし、密着状態でも、他の味方ユニットがホーノリアン（青）の攻撃範囲に入るとそちらに攻撃を仕掛けてくるので注意しよう。



◀密着すると、敵フェイズの際には味方ユニットの周りを回るだけで何もしてこなくなる。

T7-8 戦力を分散する際の人選は確実に

ここからは4人が3方向へ分散し、同時にゾウナとせきぞうに攻撃を仕掛けていく。せきぞうはマップ攻撃技を持っており、その射程は4。したがって、サンドラなど5以上の射程がある間接攻撃技を持っているユニットは、優先してせきぞうへ向かわせよう。また、ゾウナは絶対に移動しないので、間接攻撃で簡単に倒すことができる。



◀分散する3ユニットのうち、弱いユニットに、残った1ユニットを同行させる。

⚠ なるべくお金を貯めておく

⚠ サンドラの武器をパワーアップ

祭壇の奥にいたゾウナは幻だった。ゾウナは再び再会することをほのめかしたまま姿を消し、主人公たちはセントラーレへ戻ることに。以降のステージでは新しい仲間が登場してくる。彼らの武器を購入するために、ここではお金を節約しておこう。

TO NEXT STAGE

STAGE EX1



小さな狭間A

勝利条件 エレキマンを倒す

ステージ3のボーナス条件を満たしていると出現する隠しステージ。ここではワンダーモモを仲間にすることができる。

STAGE MAP & DATA

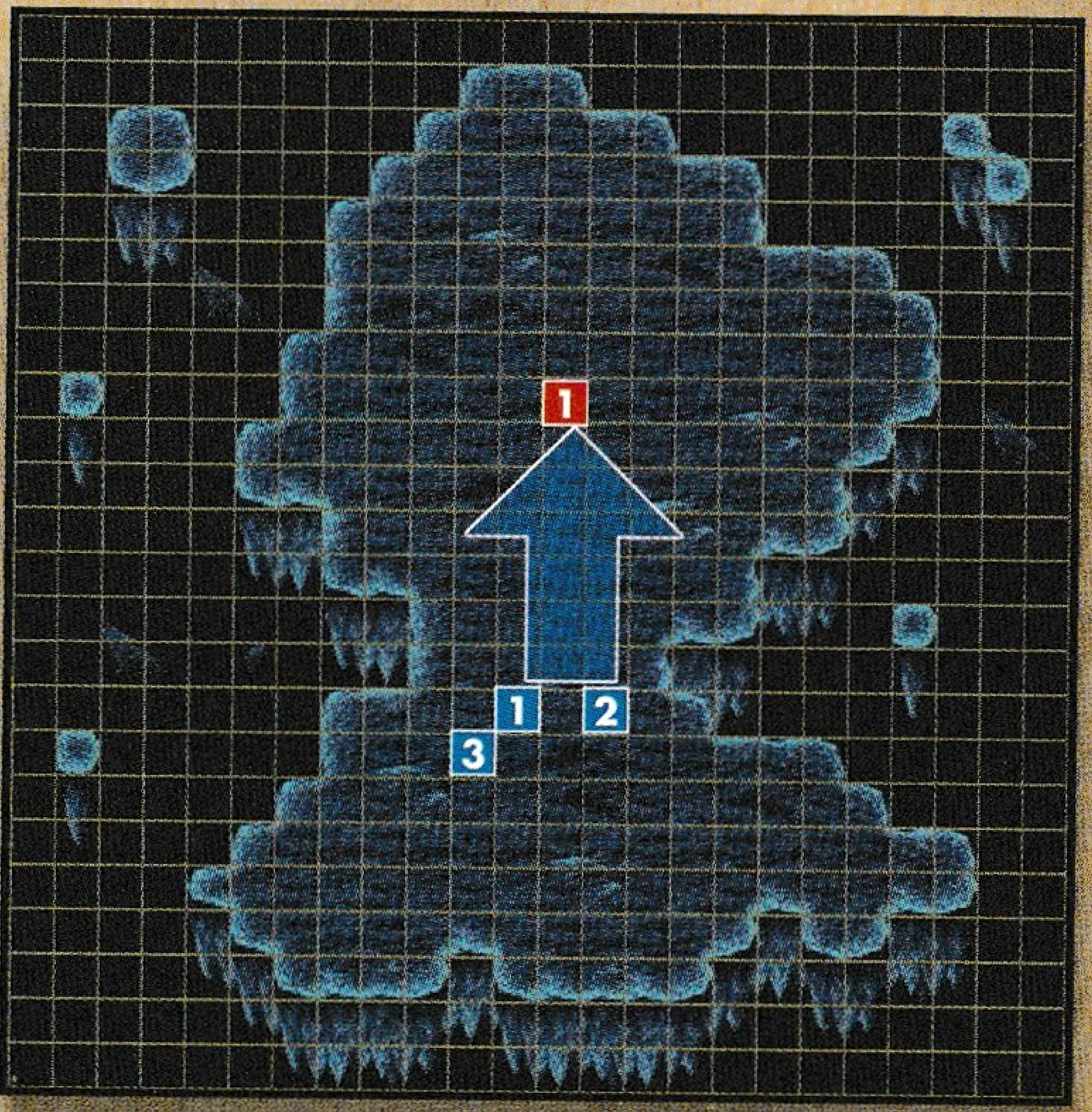
ボーナス
パワーリスト
条件 3ターン以内にクリア

仲間
ワンダーモモ
NO DATA
NO DATA
備考 ステージ開始時に仲間になる

レベルアップアイテム	レベルアップ上限
3	8

クリアマネー
1000

有効地形一覧
NO DATA
NO DATA
NO DATA

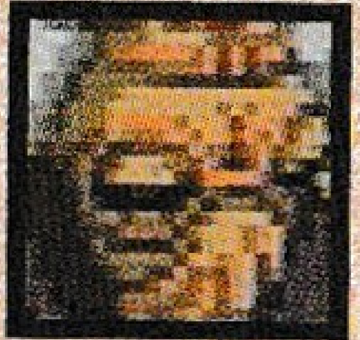


FRIEND DATA ×3

1	主人公	LV –
2	ワルキューレ	LV –
3	選択ユニット	
	NO DATA	

ENEMY DATA ×1

1 エレキマン TARGET



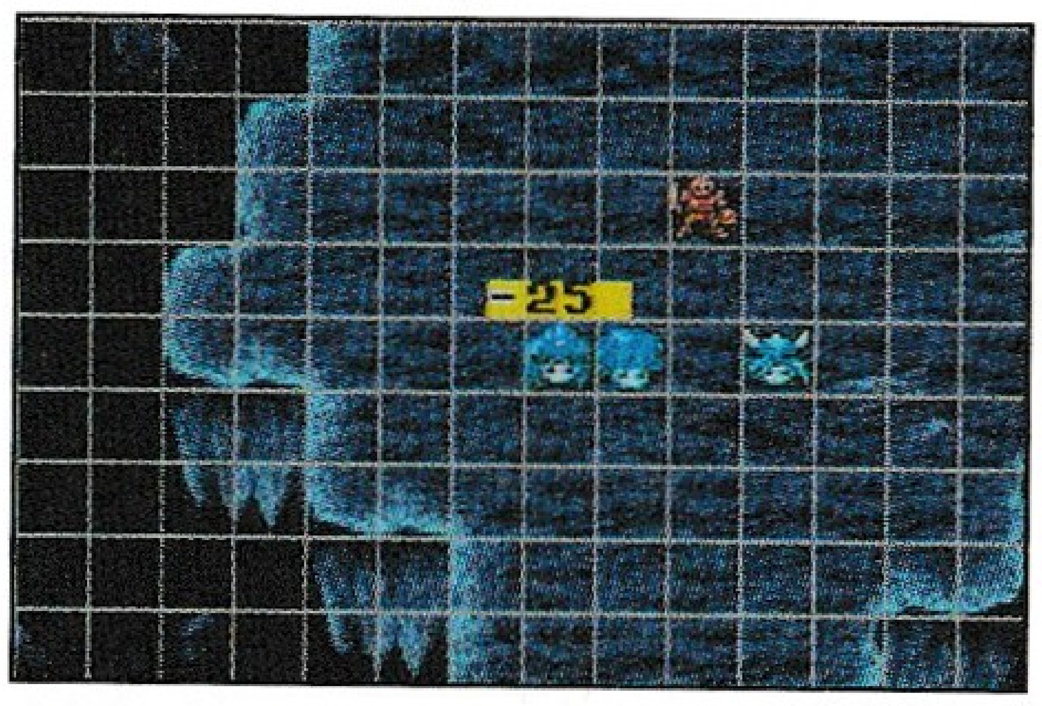
HP	132
G	1000
射程	1-4

▶P.113

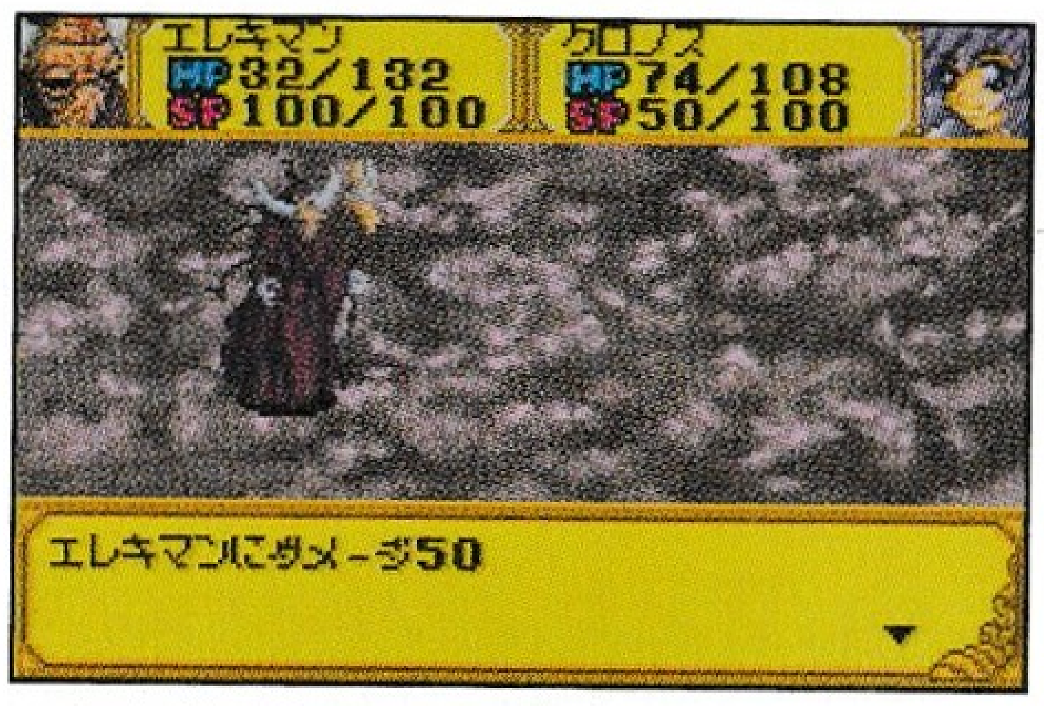
NO DATA

TACTICS トドメは必ず「ズールのてぶくろ」装備者で

ターゲットである敵ユニットはエレキマン1体なので、クリア自体は簡単。ポイントは倒し方で、獲得Gが1.5倍になる「ズールのてぶくろ」を入手しているならば、必ず装備しているユニットでトドメをさそう。エレキマンの獲得Gは1000なので、500Gも多く手に入ることになる。



▲エレキマンの攻撃は射程1-4のマップ攻撃技。複数のユニットにダメージを与えるが、反撃に使えないというもの。



▲主人公は「クレストパワー」、ワルキューレは「れんぞくぎり」で攻撃。2ターン目には倒すことができるはずだ。

CHAPTER 2

～赤のアーチの世界～

ラクシス王国編

セリア、カロリナと共にラクシス王国の有名人である滅竜士・クロヴィスを追う。火山地帯にたどり着いた一行が見たものは？

NEWCOMER



クロヴィス　カロリナ　セリア　アーレン

SCENARIO CHART

STAGE 04 ラクシスの港町

▶P.056

勝利条件	ヴォーレフを倒す
ボーナス条件	11ターン以内に敵全滅
ボーナス	ハンターズアイ
仲間になるキャラクター	カロリナ、セリア

STAGE 05 船の上

▶P.058

勝利条件	ヴォーレフを倒す
ボーナス条件	11ターン以内に敵全滅
ボーナス	チョーカー
仲間になるキャラクター	ー

STAGE 06 セレストの浜辺

▶P.060

勝利条件	ヴォーレフを倒す
ボーナス条件	7ターン以内にクリア
ボーナス	ぎんのティアラ
仲間になるキャラクター	アーレン

STAGE 07 ボルトード火山

▶P.062

勝利条件	ドラゴンダハーカを倒す
ボーナス条件	6ターン以内にクリア
ボーナス	ステージ EX2の出現
仲間になるキャラクター	クロヴィス（※1）

STAGE07のボーナス条件を満たした？

YES

STAGE EX2 小さな狭間B

▶P.064

勝利条件	敵の全滅
ボーナス条件	3ターン以内にクリア
ボーナス	プラチナクラウン
仲間になるキャラクター	ー

NO

CHAPTER 3 ミッドガルド王国編へ

▶P.065

※1…パートナーがクロヴィス以外の場合のみ

STAGE 04



ラクシスの港町

勝利条件 ヴォーレフを倒す

ヴォーレフの後ろに控えるビショップはマップ攻撃を使ってくる厄介な敵。攻撃範囲のすき間を突いて一気に攻略しよう。

STAGE MAP & DATA

ボーナス
ハンターズアイ
条件：11ターン以内に敵全滅

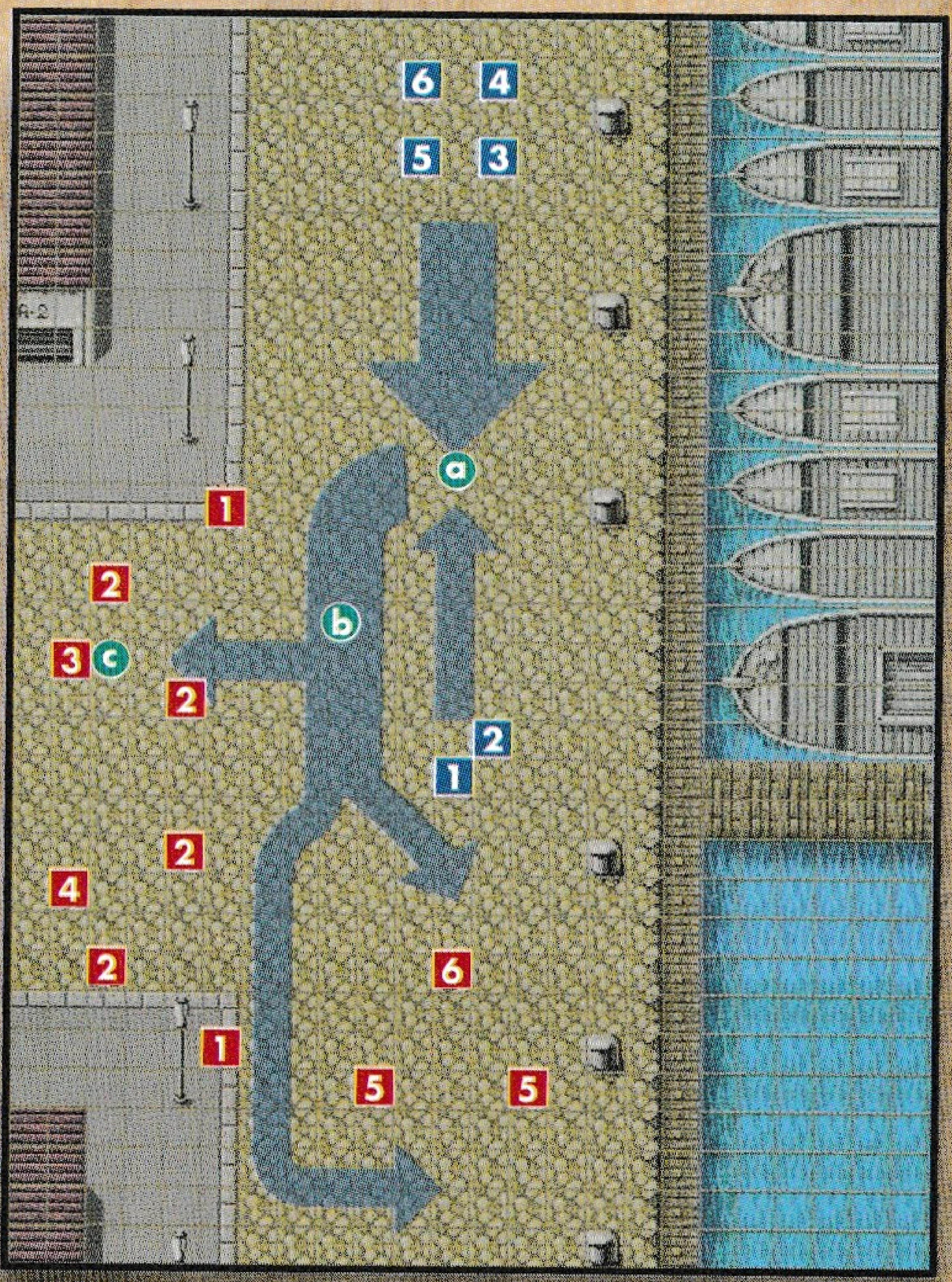
仲間
- セリア
- カロリナ
- NO DATA

備考：ステージ開始時に仲間になる

レベルアップアイテム	レベルアップ上限
3	8

クリアマネー
1000

有効地形一覧
- ふね 05/05
- NO DATA
- NO DATA



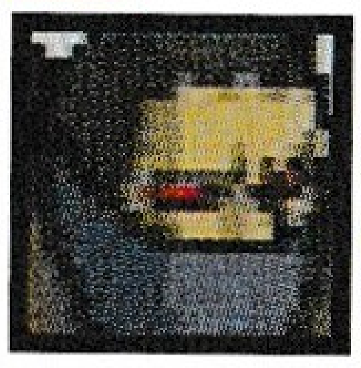
FRIEND DATA ×6

1	カロリナ	LV	5
2	セリア	LV	5
3	主人公	LV	–
4～5	選択ユニット		
6	クロヴィス	LV	–
	NO DATA		

・クロヴィス以外がパートナーの場合、6は選択ユニットに

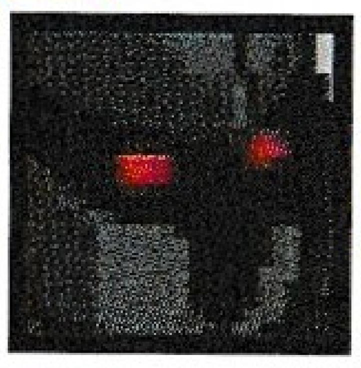
ENEMY DATA ×11

1 ニンジャ



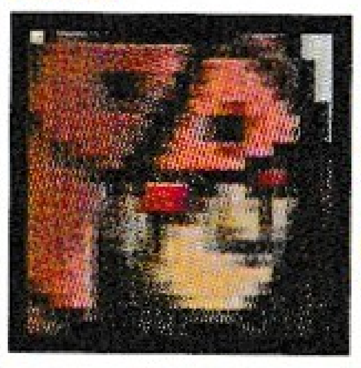
HP 95 / G 300 / 射程 1 ▶P.113

2 ウォーリア



HP 120 / G 300 / 射程 1 ▶P.114

3 アーチャー



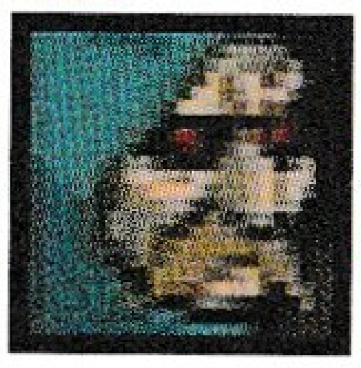
HP 100 / G 300 / 射程 2-6 ▶P.114

4 タッタ



HP 60 / G 300 / 射程 1 ▶P.113

5 ビショップ



HP 80 / G 300 / 射程 1-4 ▶P.114

6 ヴォーレフ TARGET



HP 150 / G 800 / 射程 1-4 ▶P.114

SCENARIO DIGEST

美しい港町・ラクシスに到着した一行。そこではカロリナとセリアがヴォーレフから逃げようとしていた。事情は分からないものの、女性に手を出すヴォーレフを許すわけにはいかないと、主人公たちは彼女たちに手を貸すことになった。



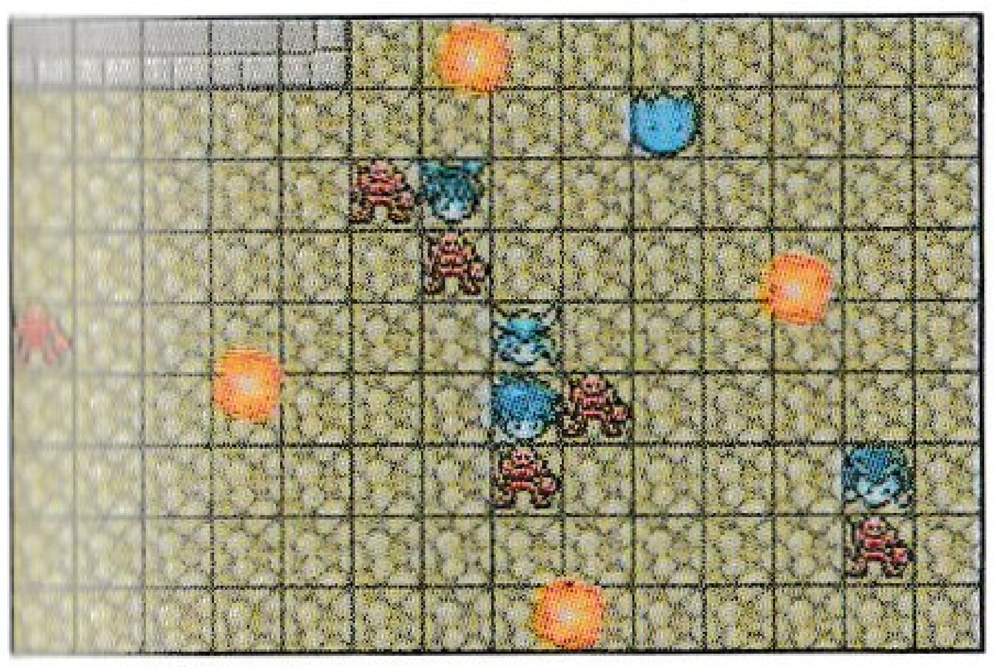
ちょっと、もっと急いでよ、セリア！
筋肉バカに捕まっちゃうわよ！



筋肉バカとはワシのことか？
ふん、この美しい筋肉を理解できん
お前なんぞに用はないわ！

TACTICS 直接攻撃→間接攻撃の順に攻略

ステージのターゲットであるヴォーレフ、その後ろで待ちかまえるビショップ、そしてマップ左に位置するアーチャーが間接攻撃タイプ。まずそれ以外の直接攻撃タイプの敵ユニットを一掃し、それから上に挙げたユニットの攻略に移っていくのがポイントとなる。



▲直接攻撃タイプはマップ中央に引きつけておいて「サイクロン」で一掃。

TACTICAL CHART

- **T1-2** カロリナたちとⓐ付近で合流する
- ▼
- **T3-4** ⓑ付近でワルキューレが「サイクロン」を使用
- ▼
- **T5** アーチャーを倒すため、直接攻撃ユニットをⓒへ
- ▼
- **T6-7** ヴォーレフを間接攻撃で攻撃する
- ▼
- **T8-11** 回り込んでビショップを倒し、最後にヴォーレフを倒す

T1-2 敵をおびき出すためカロリナたちは北上

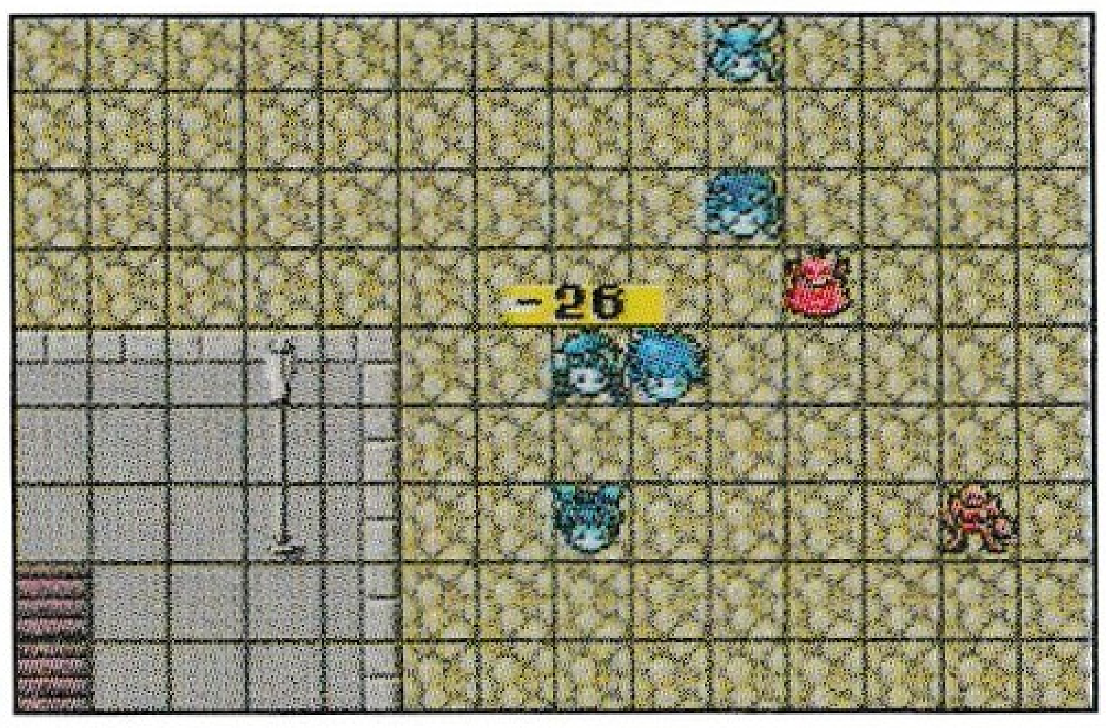
最初のターンでカロリナたちはマップ上方へ。主人公たちはマップ中央へ南下。T2にⓐ付近で合流し、全員で徐々に南下する。直接攻撃タイプの敵がつられてマップ中央に集まってくるので、攻撃範囲に3～4体いるタイミングを見計らってワルキューレが「サイクロン」を使用すると良い。

T5 アーチャーには一対一で挑む

アーチャーは初期配置から動かない。したがって味方ユニット一体が単独で倒しにいくのがベストだ。ⓒに移動して密着してしまえば攻撃されなくなるので、連続技を持つカロリナやワルキューレで一気に倒そう。他の味方ユニットは残っているザコにトドメをさしながらヴォーレフとビショップに近づいていこう。

T7-8 ヴォーレフ、ビショップの間接攻撃に注意

ヴォーレフとビショップの攻撃範囲をしっかり把握して、連続で攻撃を食らわないようにしよう。ボーナス条件を達成するなら、ヴォーレフの射程に入らないように左から回り込んで、先にビショップ2体を倒していく。サンドラやコアクマンがいるなら、敵の射程外から間接攻撃を仕掛けてもいいだろう。



◀「まけんだん」とビショップの攻撃を連続で食らわないように注意。

⚠ カロリナに「アイアンハンマー」を装備

⚠ 余ったお金は節約

カロリナたちは主人公の探し人でもある滅竜士・クロヴィスを探していた。主人公は事情を話し、同行することに。これからしばらくカロリナの連続攻撃に頼ることになるので、「アイアンハンマー」程度のハンマーを購入し、カロリナに装備させておく。

TO NEXT STAGE

STAGE 05



船の上

勝利条件　ヴォーレフを倒す

今回も、ヴォーレフの後ろにはビショップが位置する。前ステージ同様、攻撃範囲に注意しながら慎重に倒していこう。

STAGE MAP & DATA

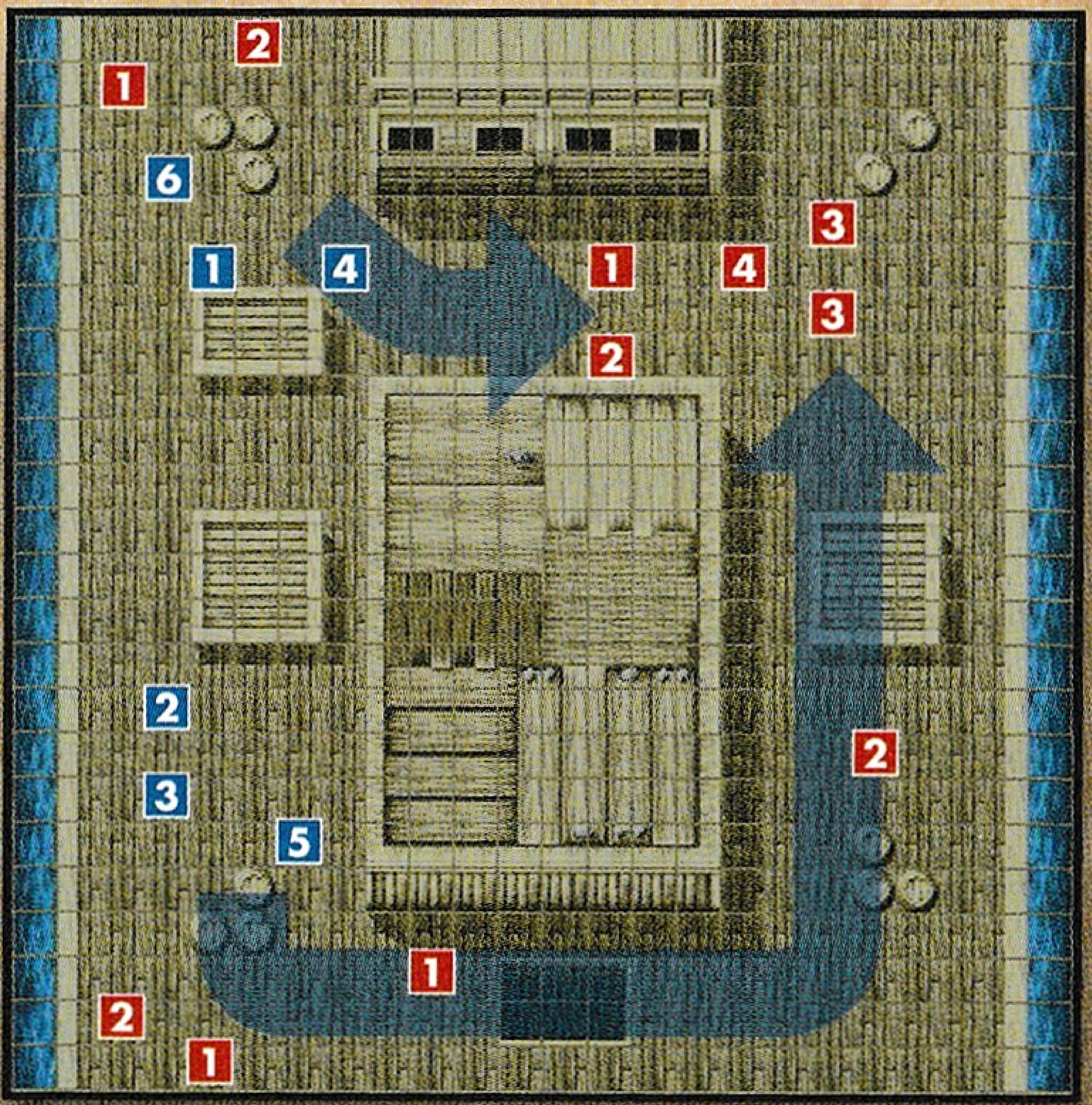
ボーナス	
チョーカー	
条件	11ターン以内に敵全滅

仲間	
	NO DATA
	NO DATA
	NO DATA
備考	–

レベルアップアイテム	レベルアップ上限
3	8

クリアマネー
1500

有効地形一覧	
ふね	05/05
	NO DATA
	NO DATA



FRIEND DATA ×6

1	セリア	LV –
2	主人公	LV –
3	カロリナ	LV –
4～5	選択ユニット	
6	クロヴィス	LV –
	NO DATA	

・クロヴィス以外がパートナーの場合、6は選択ユニットに

ENEMY DATA ×11

1 あばれパイレーツ



HP	100
G	300
射程	1

▶P.114

2 パイレーツ



HP	100
G	300
射程	2-4

▶P.114

3 ビショップ



HP	80
G	300
射程	1-4

▶P.114

4 ヴォーレフ TARGET



HP	150
G	800
射程	1-4

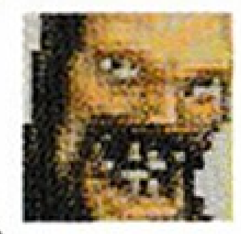
▶P.114

NO DATA

NO DATA

SCENARIO DIGEST

クロヴィスがいるという火山へ向かうため船に乗った一行。船上での歓談中にまたもヴォーレフが現れた。少しあきれる主人公たちをよそに、セリア女王を連れ去ろうと、大勢のしもべたちとともにヴォーレフは攻撃を仕掛けてくる。



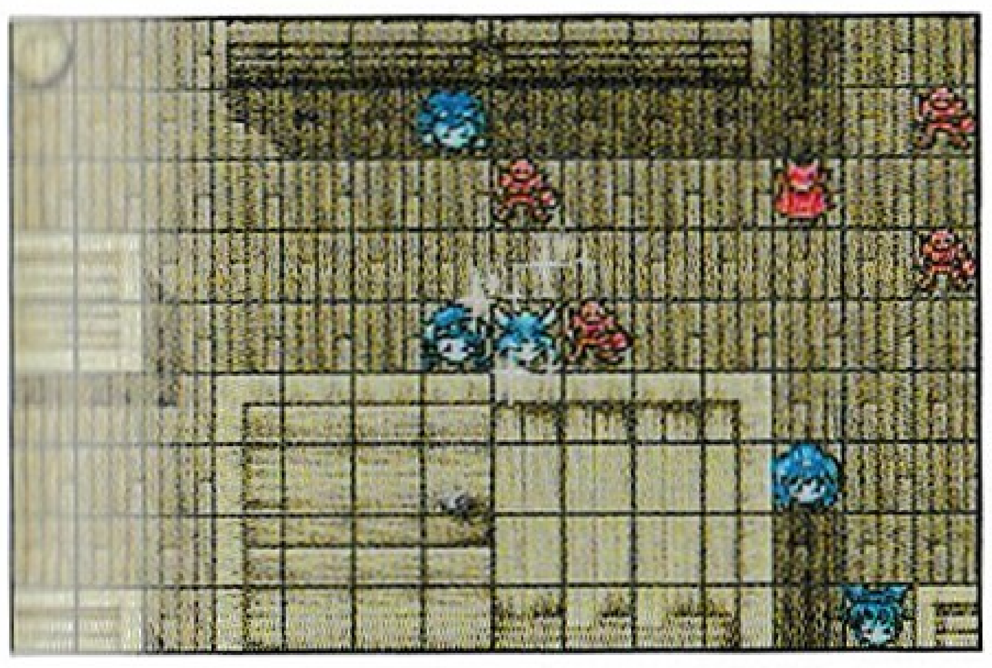
はあっはっはっは！
ワシからは逃げられんぞ　セリア女王！
今日こそ捕まえてやる！



逃げたのは
あなたのほうではありませんの？

TACTICS　初期配置を活かした出撃メンバーを選択

初期位置が大きく2箇所に分かれている。回復役のセリアがいる上のメンバー（**4**、**6**）にはHPや防御力の低いユニットを、下のメンバー（**5**）には主力を選ぼう。下の部隊からヴォーレフまでは距離が遠いので、ユニットに「たびびとのくつ」を装備させておこう。



▲セリアの「てあて」はSPを消費せずに味方のHPを回復できる技。

TACTICAL CHART

T1-3 移動しつつそれぞれの周囲の敵と交戦

▼

T4-6 ヴォーレフとビショップを残して敵を全滅させる

▼

T7-8 敵の攻撃範囲に入る前に部隊を完全回復させる

▼

T9-11 残りの敵3体を順に倒していく

T1-3 上はゆっくり、下は最速

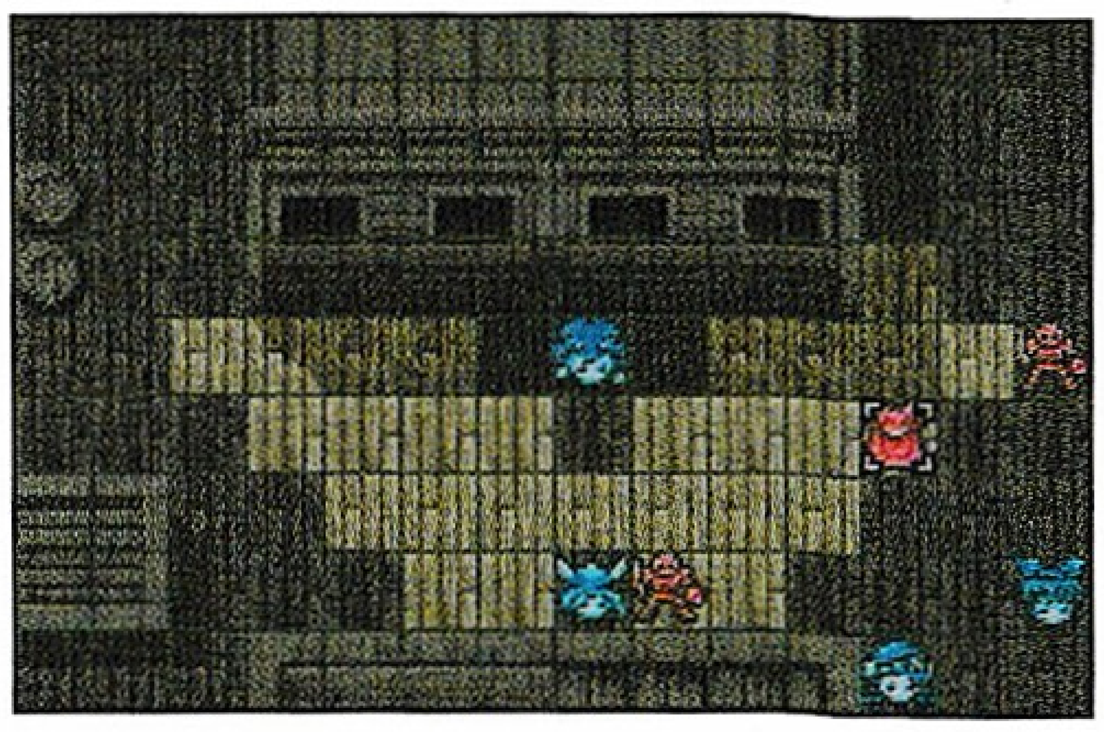
上の部隊は回復役のセリアを中心にじっくり敵を撃破していく。ダメージを受けてもすぐに回復できるので、攻略は比較的ラクなはず。ポイントは下の部隊の動きで、早いターンでヴォーレフの側まで近づくことができれば、それだけ後半の戦闘に時間をかけられる。なるべく敵を引き付けながら、移動しつつ戦っていこう。



◀間接攻撃タイプには直接攻撃というセオリーを忠実に守っていく。

T7-11 周囲を包囲して一斉攻撃

ボーナス条件達成のためにはヴォーレフより先にビショップ2体を倒す必要がある。そこで、上の部隊は下の部隊が到着するまで、ヴォーレフの射程範囲外で待機させておく。下の部隊がビショップ2体を右側から回り込んで倒し、同じターンに上の部隊がヴォーレフを倒せば、マップ攻撃を受けずに攻略することもできるだろう。



◀射程の長いユニットが遠くから攻撃して、被害を最小限に。

⚠ 主人公用の武器を購入

⚠ 主人公を最低でもレベル7に

今回も、ヴォーレフは負け惜しみとも取れる捨てゼリフを吐き捨てて姿を消す。この後のインターミッションでは、主力ユニットのレベルを上げておくと同時に、できれば強力な主人公用の武器「プラチナクレスタ」を購入しておきたい。

TO NEXT STAGE

STAGE 06



セレストの浜辺

勝利条件 ヴォーレフを倒す

ヴォーレフ以外はすべて直接攻撃タイプの敵ユニット。ボーナス条件は敵全滅ではないが、全滅させたうえでのボーナス獲得も十分可能だ。

STAGE MAP & DATA

ボーナス

ぎんのティアラ

条件 7ターン以内にクリア

仲間

アーレン

NO DATA

NO DATA

備考 ステージクリア後に仲間になる

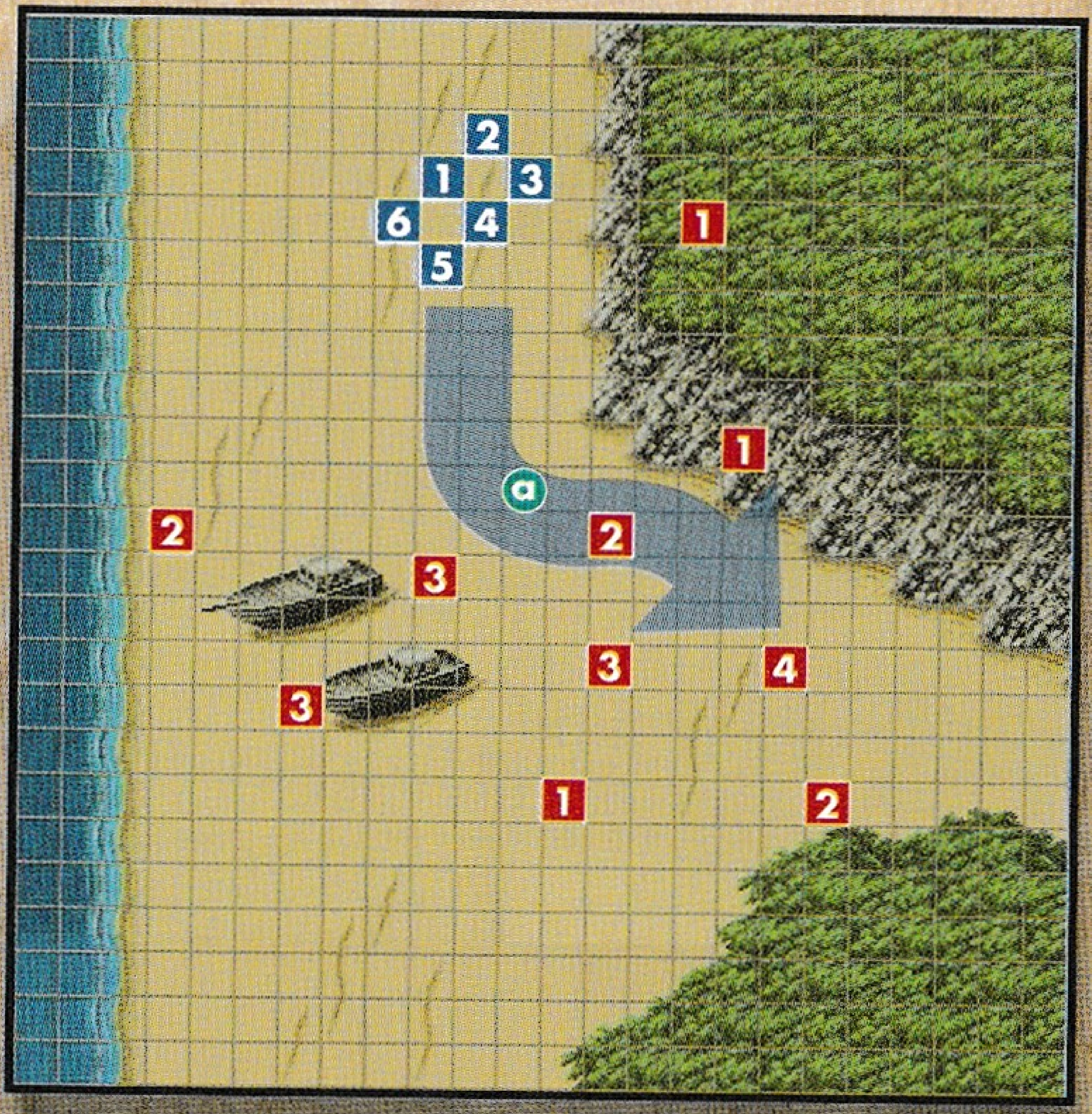
レベルアップアイテム	レベルアップ上限
3	8

クリアマネー

1500

有効地形一覧

地形	
ふね	05/05
もり	20/20
ふかいもり	35/35



FRIEND DATA ×6

1	主人公	LV –
2	セリア	LV –
3	カロリナ	LV –
4～5	選択ユニット	
6	クロヴィス	LV –
	NO DATA	

・クロヴィス以外がパートナーの場合、6は選択ユニットに

ENEMY DATA ×10

No.	名前	HP	G	射程	参照
1	スネーク	105	250	1	▶P.114
2	ホーネット	80	250	1	▶P.115
3	イノサイ	120	250	1	▶P.115
4	ヴォーレフ TARGET	150	500	1-4	▶P.114
	NO DATA				
	NO DATA				

SCENARIO DIGEST

クロヴィスが向かったという火山地帯までやって来た主人公たち。この付近にクロヴィスがいるらしいのだが……。しかし、クロヴィスに代わって一行の前に現れたのは、またもやヴォーレフ。あまりのしつこさに、セリアも閉口するばかりだ。



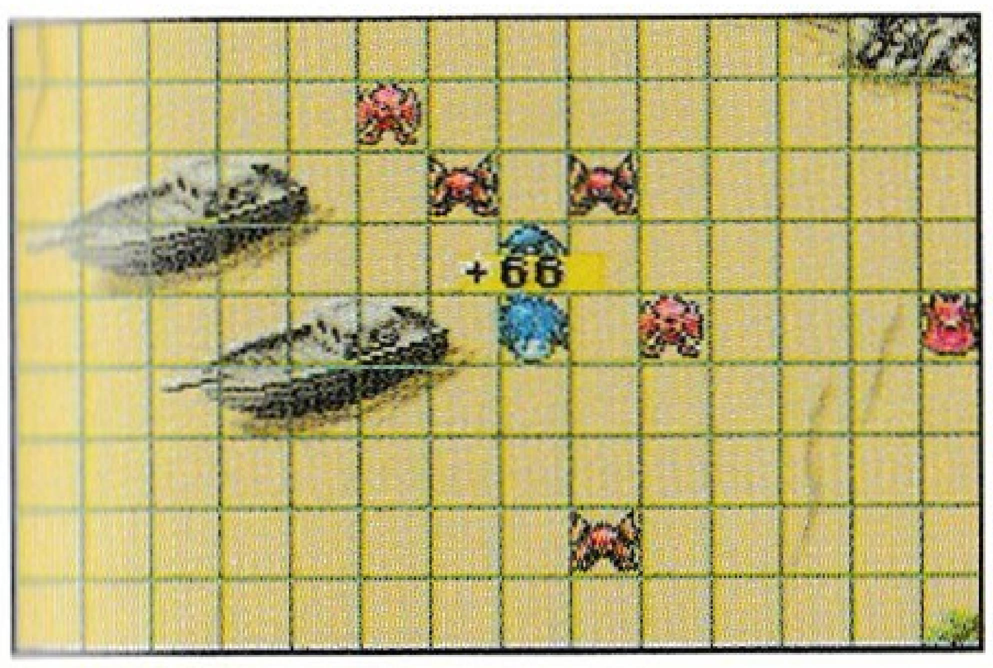
はあっはっはっは！
セリア女王…ワシからは逃げられんぞ
今度こそ……ん？



……ふうっ
言葉が出ませんわ

TACTICS 全員で南下して戦う

このステージの敵ユニットは、ヴォーレフを除きすべてが直接攻撃タイプ。その多くは勝手に近づいて攻撃してくるので、こちらから出向く必要はない。ⓐ付近にまとまって攻撃と反撃をくり返していれば、比較的早いターンで数を減らすことができる。



▲HPが半分以下になったユニットはセリアの「てあて」ですぐに回復しておく。

TACTICAL CHART

T1-2 南下しながら攻撃。1体は右のスネークを倒す

▼

T3-4 ヴォーレフの攻撃範囲外でザコを全滅

▼

T5-7 ヴォーレフの攻撃を食らわないよう1ターンで倒す

T1 初期配置から右のスネークを狙う

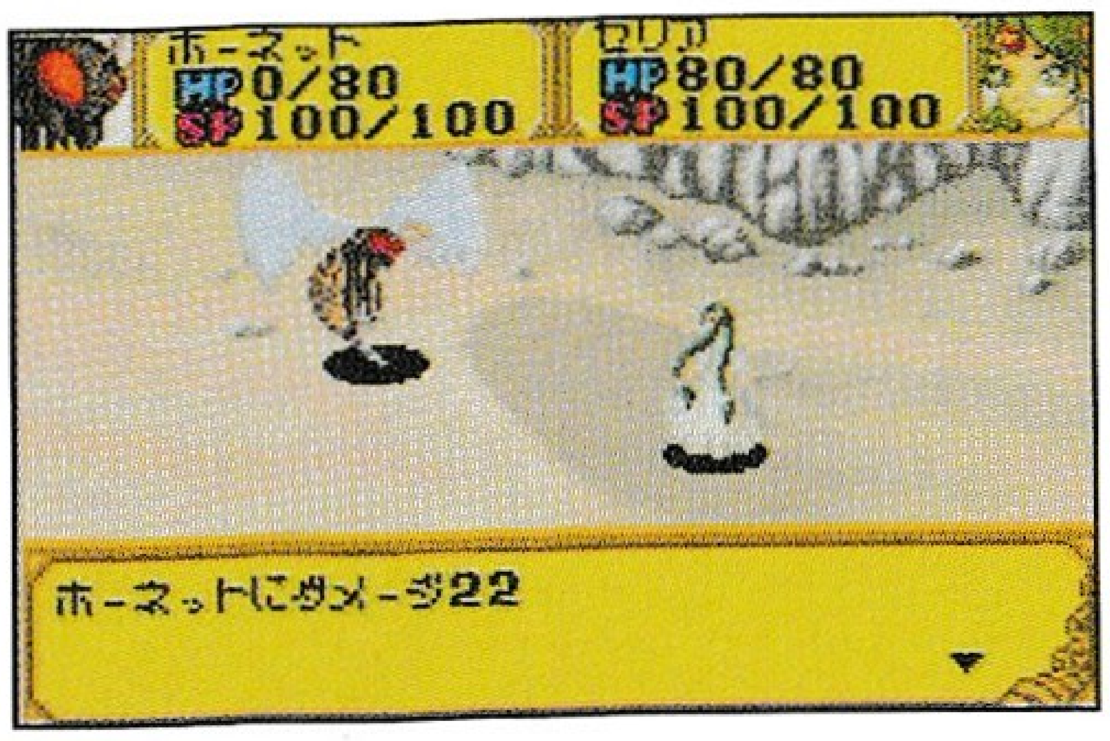
出撃メンバーを決める際、一番最初に選択したユニットが4の位置となる。この場所にはマップ右のスネークに対して間接攻撃のできるユニットを配置しておきたい。このスネークは地形効果の高い森にいるためこちらから接近するのは避け、間接攻撃で倒しきれなかった場合は砂地へおびき出して戦おう。



◀森の中で戦うと、地形効果の影響で、思わぬ長期戦となってしまう。

T2-4 セリアは一番最後に、戦局に応じて行動

敵を効率よく倒すため、通常は回復役であるセリアを攻撃要員としても使っていこう。セリアの「てあて」の回復量は、ユニットの最大HPの半分程度。味方ユニットのHPが半分以上残っているなら、「てあて」を使わせるより攻撃に参加させた方がいい。トドメ役として使うのが、敵の反撃を受ける危険性も低くオススメだ。



◀セリアは序盤は意外と攻撃力が高い。トドメ役には適任といえる。

⚠ アーレンの装備はひとまずそのまま

またも逃げようとするヴォーレフだが、アーレンによって倒される。アーレンはこれから主力となるユニットのため装備を強化したいところだが、次ステージで仲間になるクロヴィスの装備購入を考慮して、ここでの買い物は控えよう。

TO NEXT STAGE……

STAGE 07



ボルトード火山

勝利条件 ドラゴンダハーカを倒す

ボスの「アースクェイク」は全味方ユニットにダメージを与えるマップ攻撃で、防ぐ手だてはない。速攻で決着をつけよう。

STAGE MAP & DATA

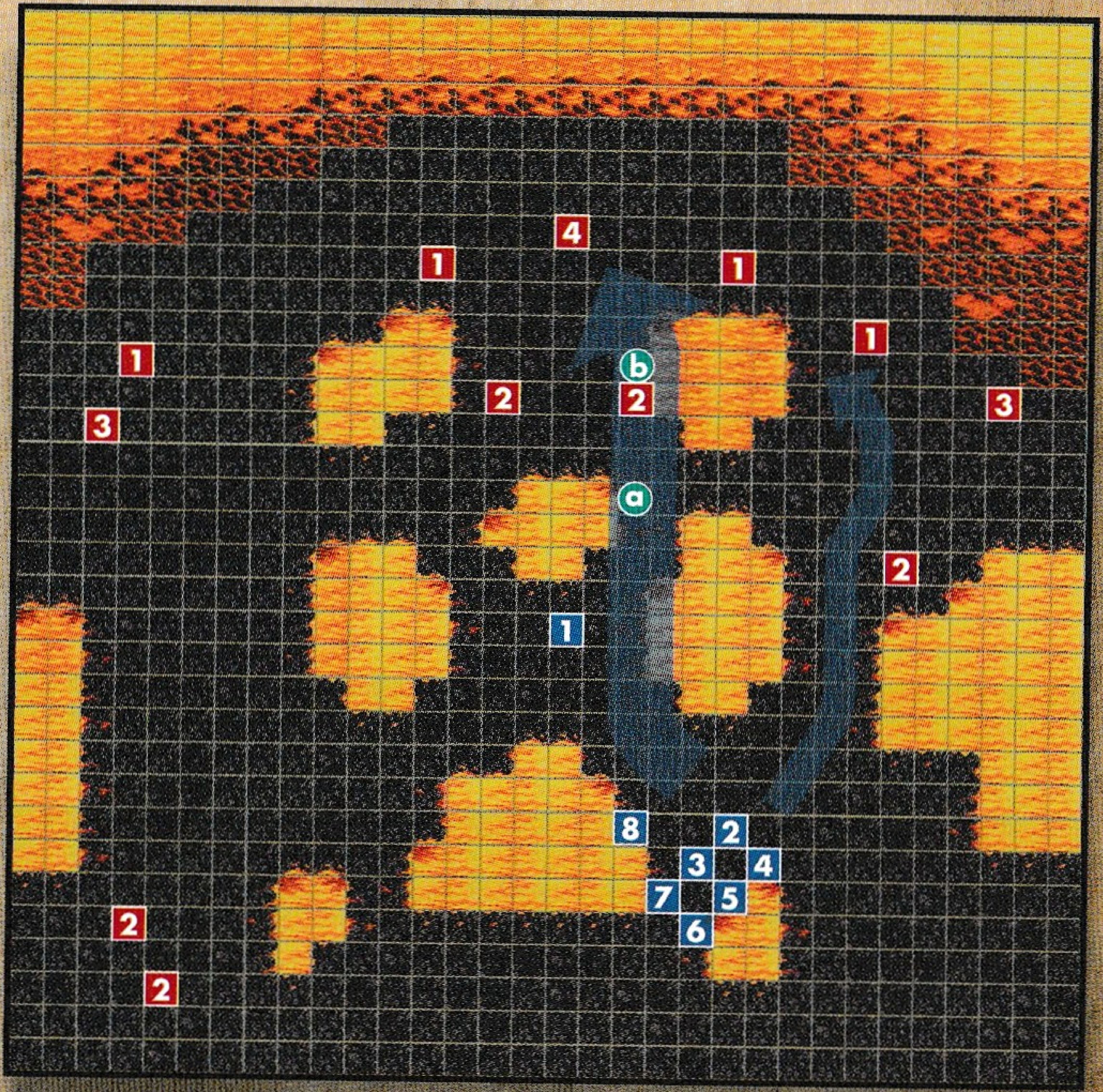
ボーナス	
ステージEX2の出現	
条件	6ターン以内にクリア

仲間	
クロヴィス（※1）	
NO DATA	
NO DATA	
備考	ステージ開始時に仲間になる

レベルアップアイテム	レベルアップ上限
3	8

クリアマネー
2000

有効地形一覧
NO DATA
NO DATA
NO DATA



FRIEND DATA ×8

1 クロヴィス	LV	6
2 セリア	LV	–
3 主人公	LV	–
4 カロリナ	LV	–
5 アーレン	LV	–
6～8 選択ユニット		

・パートナーに選んだ場合、クロヴィスの位置は8になり、選択ユニットが1人減る

ENEMY DATA ×12

1 アイフル



HP	100
G	250
射程	1

▶P.115

2 クローラー



HP	100
G	250
射程	1

▶P.115

3 ドラゴン



HP	140
G	250
射程	1-3

▶P.115

4 ドラゴンダハーカ TARGET



HP	150
G	750
射程	∞

▶P.115

NO DATA

NO DATA

※1…パートナーがクロヴィス以外の場合

SCENARIO DIGEST

仲間に加わったアーレンと共に火山内部に入った主人公たち。そこにはドラゴンダハーカを相手に苦戦を強いられ、気を失っているクロヴィスの姿が…。見かねたセリアの喝によって、再び立ち上がるクロヴィスに、主人公たちが加勢する。



何を寝ぼけているのですっ
目を開けなさい
クロヴィス!!



セリア…!?
もう大丈夫だ…。　下がってろっ！
すぐにカタをつけてやる

TACTICS　戦局の行方はクロヴィスの行動次第

このステージのボーナス条件達成の鍵は、ドラゴンダハーカに一番近い初期配置のクロヴィスが握る。クロヴィスは防御力が低く、ドラゴンダハーカの攻撃を何度も耐えるだけのHPもない。HPが尽きる前に「ドラゴンバスター」を使うことができるかが勝負だ。



▲「ドラゴンバスター」は、一撃でドラゴンダハーカをひん死にできるほど強力。

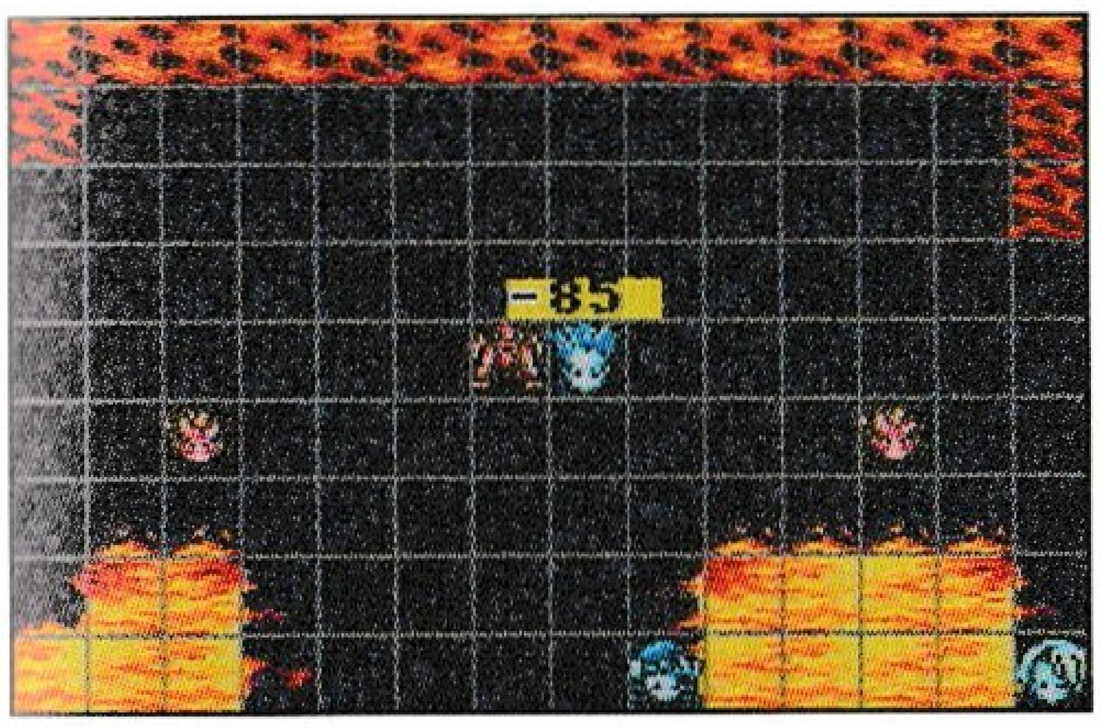
TACTICAL CHART

T1-2	クロヴィスが単独で先行し、T2にはⓑに
T3	ドラゴンダハーカに「ドラゴンバスター」で攻撃
T4-5	他の味方が周りの敵ユニットをできるだけ倒す
T6	ドラゴンダハーカにトドメをさす

※クロヴィスがパートナーの場合は、彼の初期位置が8になるため、「ドラゴンバスター」を決められるのは1ターン遅くなる。

T1-3 「ドラゴンバスター」を確実に決める

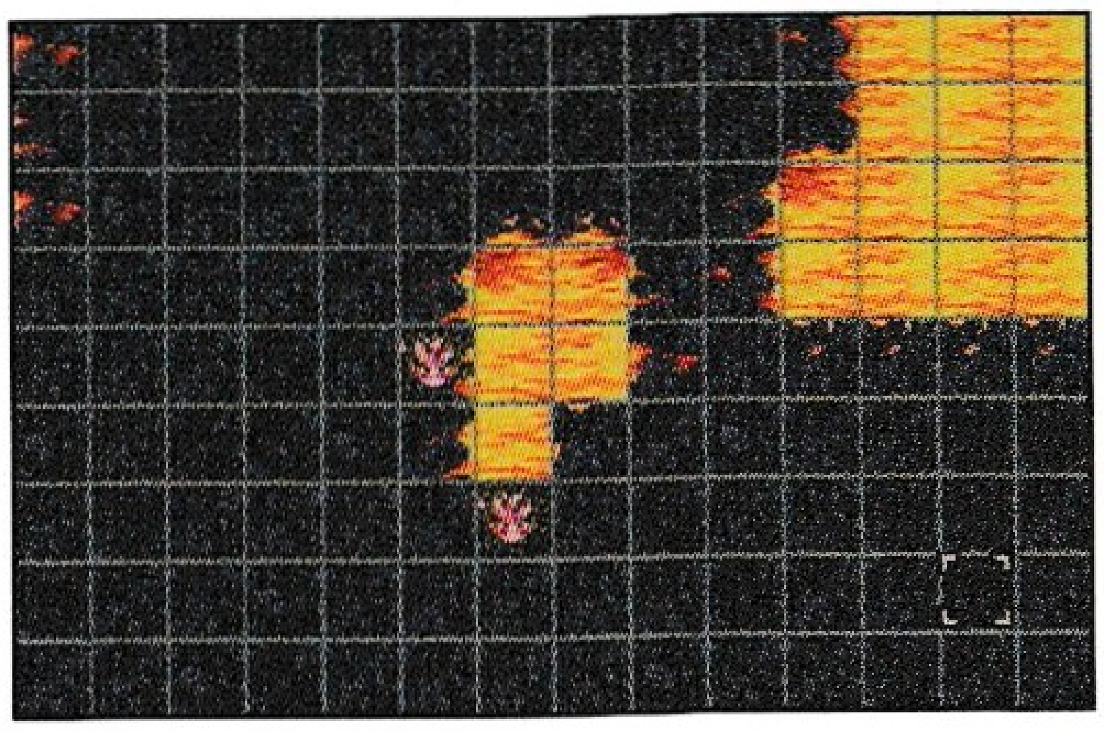
クロヴィスはT1でⓐに移動して待機。ドラゴンダハーカはT1で全体攻撃である「アースクェイク」を使うため、クロヴィスの残りHPは80程度になる。さらにクローラーがクロヴィスに攻撃を仕掛けてくるが、ここは防御でしのぐ。その後T2でⓑに移動すれば、T3では確実に「ドラゴンバスター」を決めることができる。



◀クロヴィスはこの後ダハーカの攻撃によって倒れるが、クリアは確実。

T1-5 それぞれ別行動で効率良く敵を撃破

中央でクロヴィスが単独行動をしている間、他の味方ユニットは分散して周りの敵を撃破していこう。初期配置からアーレンとカロリナがマップ右へ、主人公とワルキューレがマップ左へ向かおう。それぞれ「ドラゴンバスター」、「ケンカなぐり」、「クレストパワー」、「れんぞくぎり」で攻めれば簡単に倒していける。



◀マップ左下のクローラー2体を倒すには時間がかかる。ボーナス狙いなら無視。

⚠ クロヴィスの武具を購入

⚠ 資金に余裕があればアーレンの武器も購入

ドラゴンダハーカは再び蘇ることを予言して去ってゆく。インターミッションでは、主要メンバーのひとりクロヴィスの装備を整えよう。これまで節約してきた資金で、最良の武器を揃えたいところ。防御力が低いので防具も購入することを忘れずに。

TO NEXT STAGE

STAGE EX2



小さな狭間B

勝利条件	敵の全滅

ステージ7のボーナス条件を満たすと出現する隠しスステージ。3ターン以内に、分散している敵をうまく倒していこう。

STAGE MAP & DATA

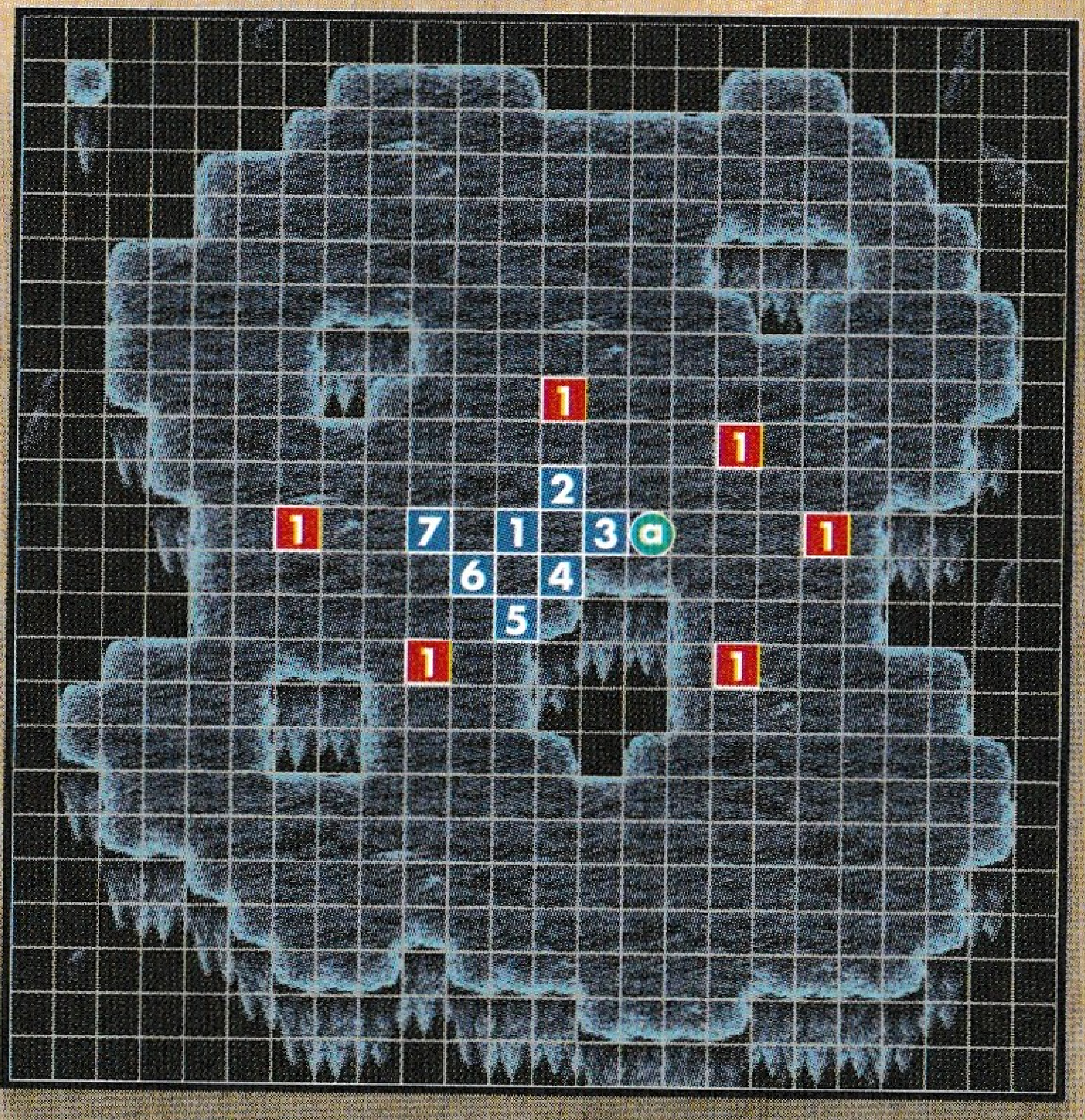
ボーナス
プラチナクラウン
条件 3ターン以内にクリア

仲間
NO DATA
NO DATA
NO DATA
備考 –

レベルアップアイテム	レベルアップ上限
3	11

クリアマネー
3000

有効地形一覧
NO DATA
NO DATA
NO DATA



FRIEND DATA ×7

1 クロヴィス	LV	–
2 主人公	LV	–
3～7 選択ユニット		
NO DATA		

ENEMY DATA ×6

1 ケーブシャーク



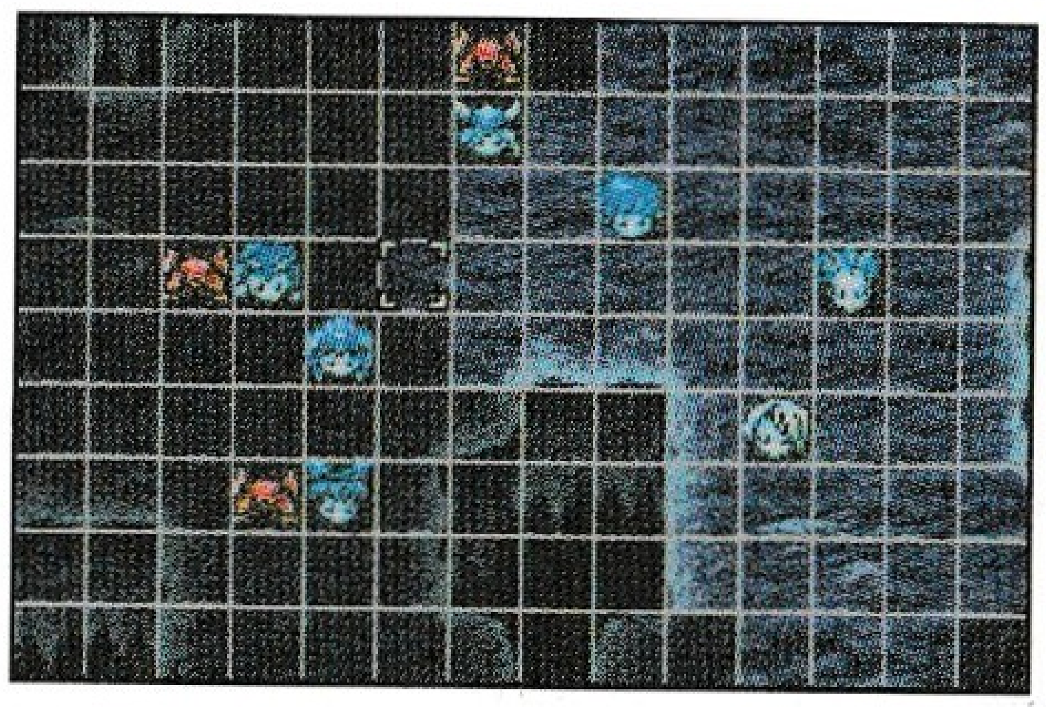
HP	120
G	250
射程	1

▶P.115

NO DATA

TACTICS ケーブシャークをおびき寄せよう

ケーブシャークは攻撃可能範囲にこちらのユニットがいると必ず攻撃を仕掛けてくる。そのため、初期位置からあまり動かず中央におびき寄せて戦うといい。T1に、強力な直接攻撃を持つユニットをⓐに配置しておくと、マップ右のケーブシャーク3匹を反撃で一気に倒すことも可能だ。



▲味方を分散させて戦っても良いが、ボーナス条件の達成はやや難しくなるので注意しよう。



▲攻撃要員が多いほど有利。回復役は必要はないので、ワンダーモモがいれば、セリアの代わりに出撃させよう。

CHAPTER 3

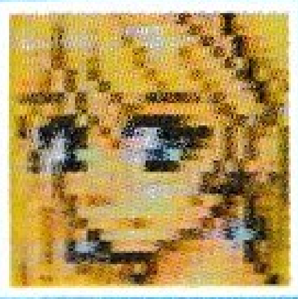
～青のアーチの世界～

ミッドガルド王国編

伝説のブルードラゴンがいるというミッドガルド。この国で出会ったアリーシャに頼まれ、アムルを探してドラゴンの聖地へ向かう。

NEWCOMER


アムル


アリーシャ


ベラボーマン

SCENARIO CHART

STAGE 08 ゴレスタの森

▶P.066

勝利条件	敵の全滅
ボーナス条件	4ターン以内にクリア
ボーナス	ヒールバングル
仲間になるキャラクター	ー

STAGE 09 ヒュドラの地底湖

▶P.068

勝利条件	敵の全滅
ボーナス条件	7ターン以内に敵全滅
ボーナス	かりゅうのウロコ
仲間になるキャラクター	ー

STAGE 10 ドラゴンの聖地

▶P.070

勝利条件	ブルードラゴンを倒す（※1）
ボーナス条件	6ターン以内にクリア
ボーナス	ステージ EX3が出現
仲間になるキャラクター	アムル（※2）

STAGE10のボーナス条件を満たした？

YES

STAGE EX3 小さな狭間C

▶P.072

勝利条件	敵の全滅
ボーナス条件	2ターン以内にクリア
ボーナス	デッドチェイン
仲間になるキャラクター	ベラボーマン

NO

CHAPTER 4 王国バビリム編へ

▶P.073

※1…パートナーがアムルの時はターゲットはザウエル
※2…パートナーがアムル以外の場合

STAGE 08

ゴレスタの森

勝利条件	敵の全滅

敵ユニットの配置が上下に分かれているため、こちらも戦力を分散させて挑む。正確な戦力判断と部隊分けが要求されるステージだ。

STAGE MAP & DATA

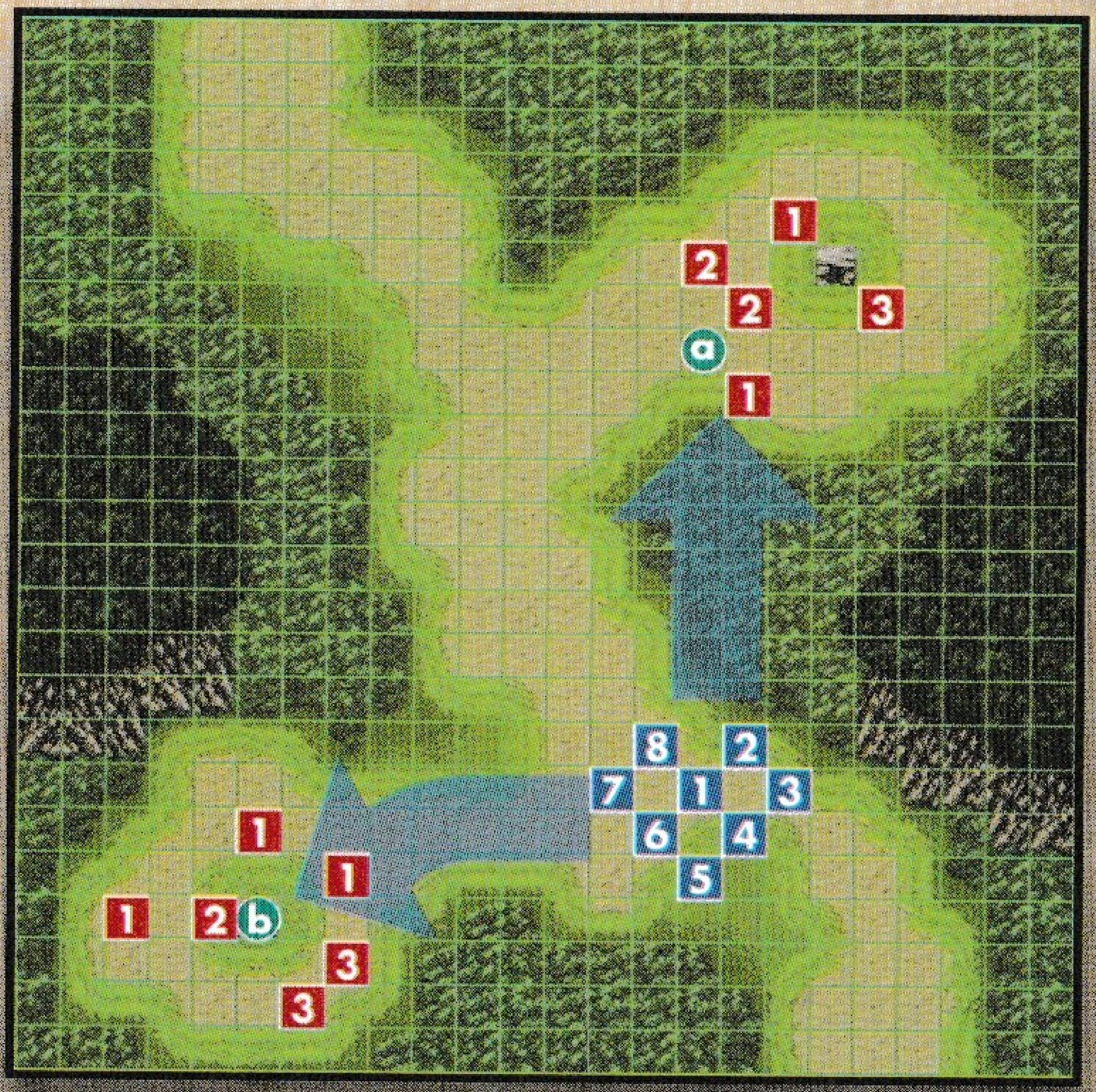
ボーナス
ヒールバングル
条件 4ターン以内にクリア

仲間
NO DATA
NO DATA
NO DATA
備考 –

レベルアップアイテム	レベルアップ上限
4	11

クリアマネー
2000

有効地形一覧
もり 20/20
ふかいもり 35/35
NO DATA



FRIEND DATA ×8

1 主人公	LV –
2 アムル	LV –
3～8 選択ユニット	
NO DATA	
NO DATA	
NO DATA	

・パートナーがアムル以外の場合、2は選択ユニットに。代わりに8には何も出現しなくなり、味方の総数は7になる

ENEMY DATA ×11

1 サソリ	2 キャタピラー	3 プテラノドン
HP 90	HP 100	HP 110
G 350	G 350	G 350
射程 1	射程 2-4	射程 1
▶P.116	▶P.116	▶P.116
NO DATA	NO DATA	NO DATA

SCENARIO DIGEST

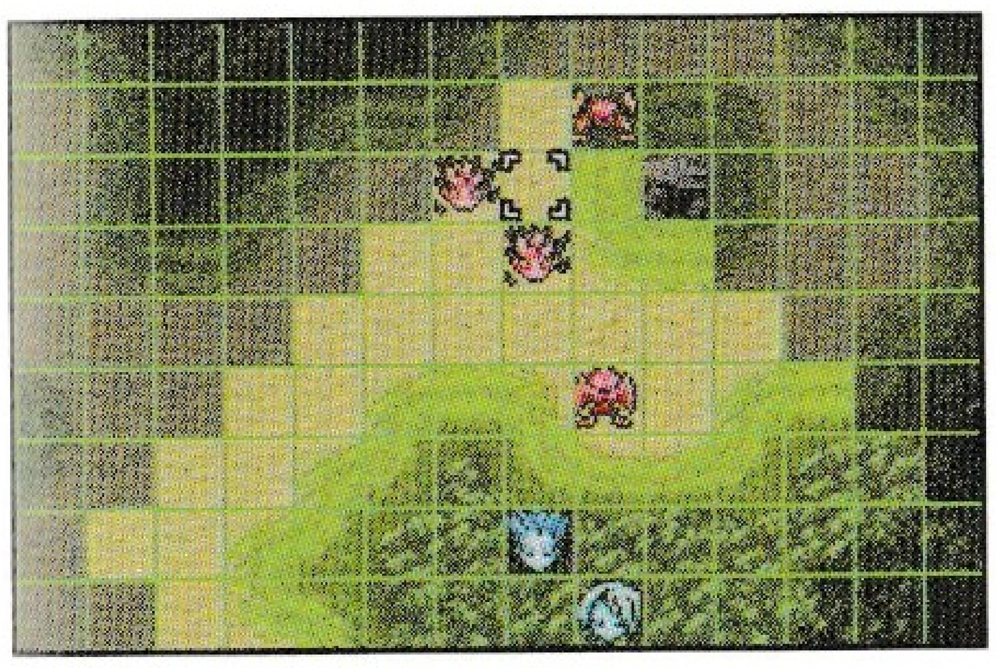
伝説の正義のブルードラゴンを探しにミッドガルド王国にやって来た主人公たち。そこへアリーシャという女性が現われ、アムルという剣士に力を貸して欲しいと頼んでくる。一行はドラゴンの聖地へ向かうが、途中、凶悪なモンスターに遭遇する。


アーリア様に何かあったのではと
アムルがドラゴンの聖地へ
向かったのですが…


そうか、分かりました
そういう事なら
おそらくボク達も無関係ではない

TACTICS　上には少数精鋭、左にはその他が向かう

登場する敵ユニットの中で、プテラノドンは攻撃力、HPともに高く、骨の折れる相手。そのプテラノドンが2体配置されているマップ左下のほうが攻略に時間を要する。上は主力となる2人、左はその他の全ユニットで戦闘を挑み、T4までに勝負をつけよう。

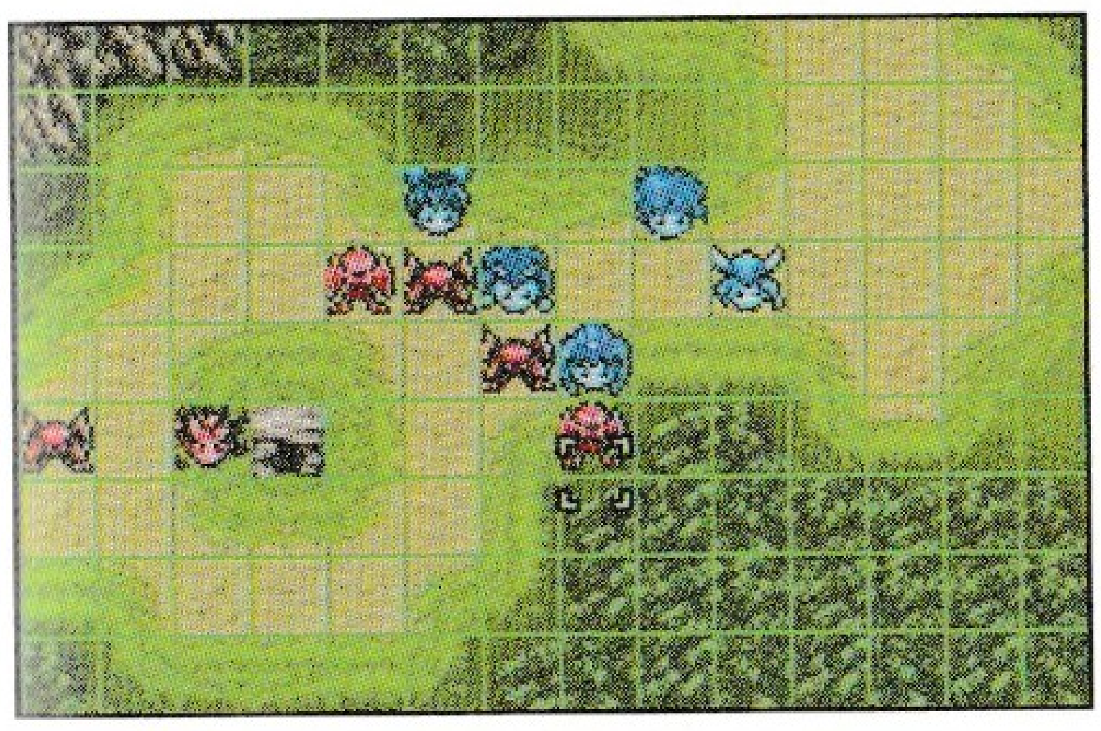

▲「こくりゅうのけん」を装備しているなら、上はクロヴィスとアーレンで十分。

TACTICAL CHART

- **T1** 主力2人をマップ上方向、その他がマップ左へ向かう
- ▼
- **T2** 全員が敵と交戦しつつ移動
- ▼
- **T3-4** それぞれⓐ、ⓑ付近で戦闘し、敵を全滅させる

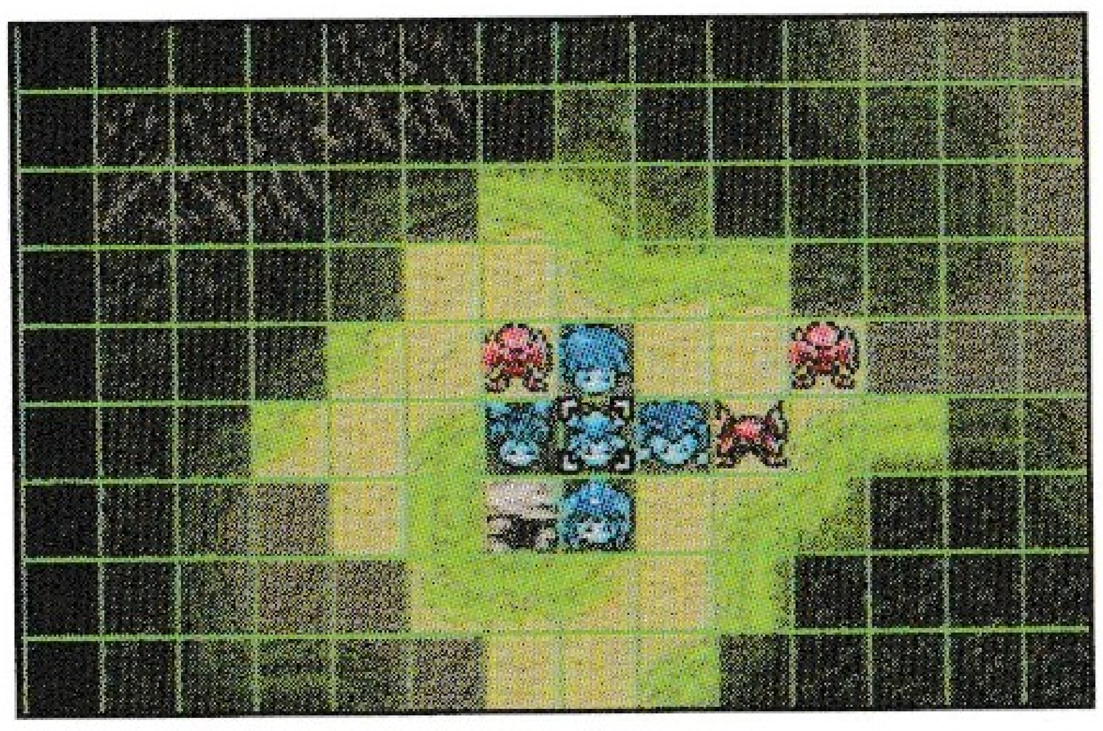
T1-2 森の地形効果は利用しない

一見すると有利に働きそうな「もり」の地形効果だが、実はこれがクセ者となる。敵ユニットが森の中に入ってきた場合、なかなかダメージを与えられなくなり、倒すのに時間がかかってしまう。味方が「もり」、敵が「みち」ならば良いが、そうではない場合は敵を「みち」におびき出して戦ったほうが早く決着が着く。


◀森の中を進むのは避けて、地形効果のない「みち」を選ぶのが正解。

T3 それぞれの最強技を連発

敵ユニットが密集しているので、マップ攻撃技が非常に有効。ワルキューレの周りを味方ユニットで囲み、敵に密着されないようにしてから「サイクロン」を使おう。また、移動はT2までに済ませてしまい、T3〜4では、移動と組み合わせることのできない強力な技も使って敵を全滅に追い込もう。


◀ワルキューレの周りを味方ユニットで囲む。これでマップ技が活きる。

⚠ HPの少ないユニットに「ヒールバングル」を装備

⚠ 主力メンバーの武器を強化

何とかモンスターたちを倒した主人公たち。モンスター襲来の原因も分からぬまま、さらに先へ進む。インターミッションでは、このステージでのボーナスアイテム「ヒールバングル」を、一番HPの少ないユニットに装備させ、弱点を補っておこう。

TO NEXT STAGE

STAGE 09



ヒュドラの地底湖

勝利条件	敵の全滅

前半戦最大の山場となるステージ。HP360のヒュドラが3体揃っており、ヒュドラ攻略がそのままステージ攻略につながるといえる。

STAGE MAP & DATA

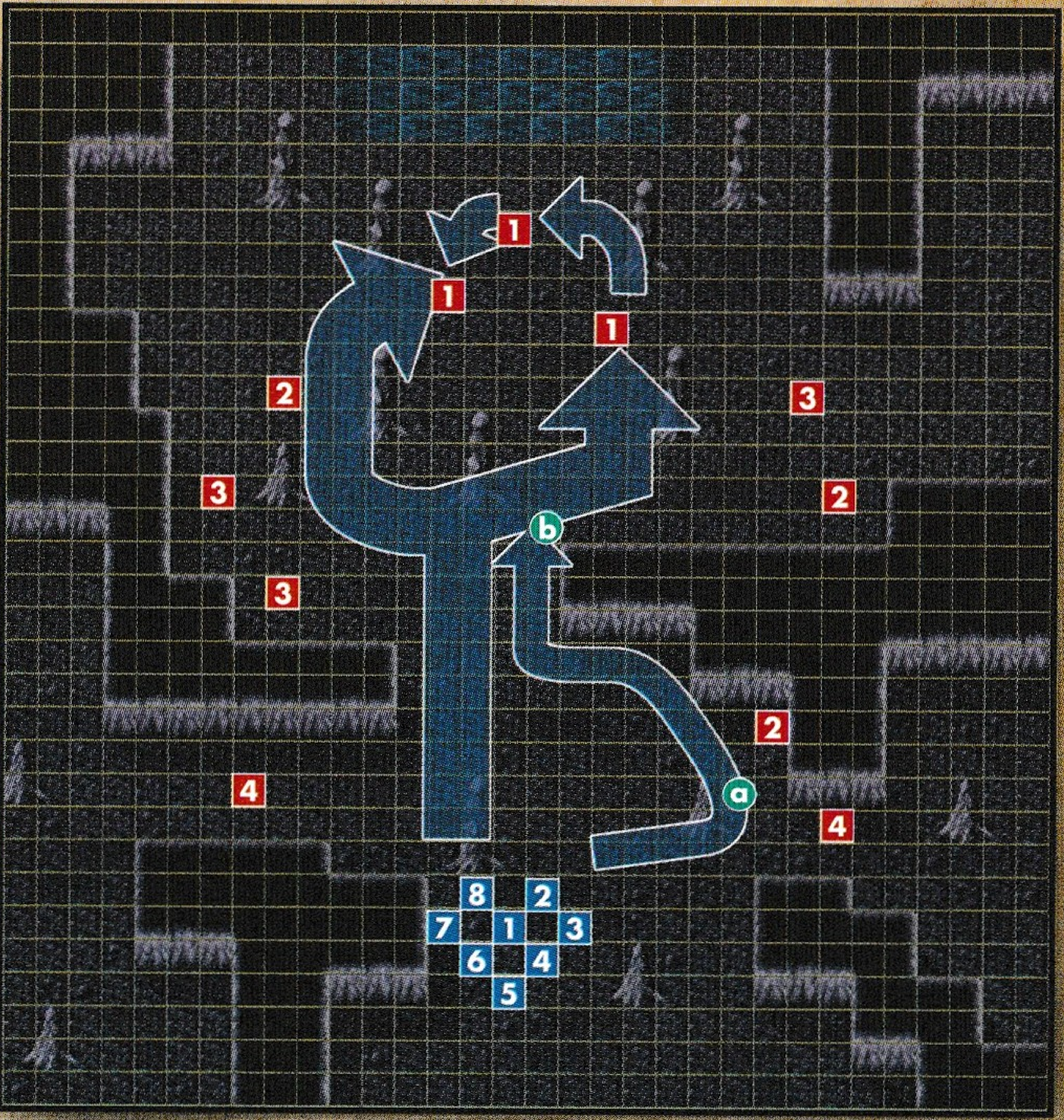
ボーナス
かりゅうのウロコ
条件：7ターン以内に敵全滅

仲間
NO DATA
NO DATA
NO DATA
備考：–

レベルアップアイテム	レベルアップ上限
4	11

クリアマネー
3000

有効地形一覧
NO DATA
NO DATA
NO DATA



FRIEND DATA ×8

1 主人公	LV	–
2 アムル	LV	–
3～8 選択ユニット		
NO DATA		
NO DATA		
NO DATA		

・パートナーがアムル以外の場合、2は選択ユニットに。代わりに8には何も出現しなくなり、味方の総数は7になる

ENEMY DATA ×11

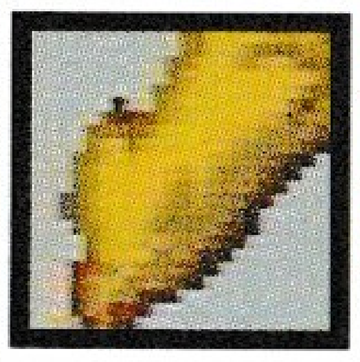
1 ヒュドラ



HP	360
G	500
射程	1-5

▶P.116

2 フェニックス



HP	120
G	350(※1)
射程	1-4

▶P.116

3 チラノザウルス



HP	90
G	350
射程	2-4

▶P.116

4 ビッグアイ



HP	120
G	350
射程	1

▶P.116

NO DATA

NO DATA

※1…ⓐ付近にいるフェニックスのみ500

SCENARIO DIGEST

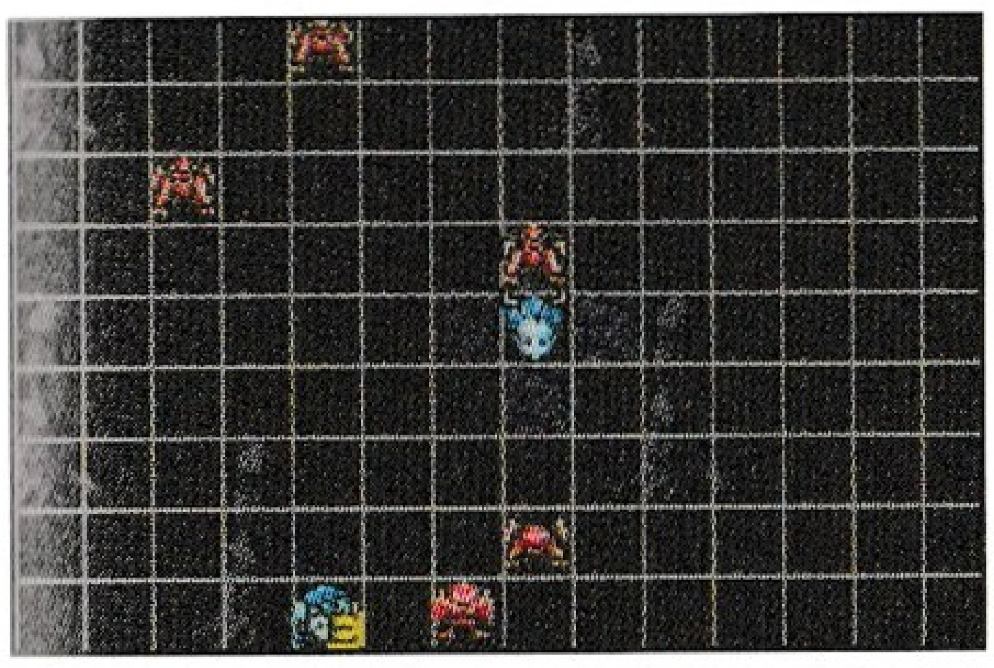
一行はゴレスタの森を抜け、地底湖にたどり着く。アリーシャ姫の話によると、この先がドラゴンの聖地なのだが、クロヴィスとアーレンはこの地底湖に邪悪なドラゴンの気配を感じる。この場所には恐るべき三つ首のドラゴン・ヒュドラが生息していた。


ボクにも分かりますよ
皮膚に突き刺さるような
嫌な感じがさっきから


ああ、そうだ
オレの剣が震えてやがる…
出てきやがれぇっ！　くそトカゲ野郎っ！

TACTICS　ヒュドラ攻略はクロヴィス&アーレンで

ボーナス条件は7ターン以内の敵全滅。ヒュドラの高いHPに加えて、敵がマップ全体に分散しているため難度は高い。ヒュドラにはクロヴィスとアーレンの「ドラゴンバスター」が唯一の決定打となるので、2人を攻略の柱として活躍させよう。

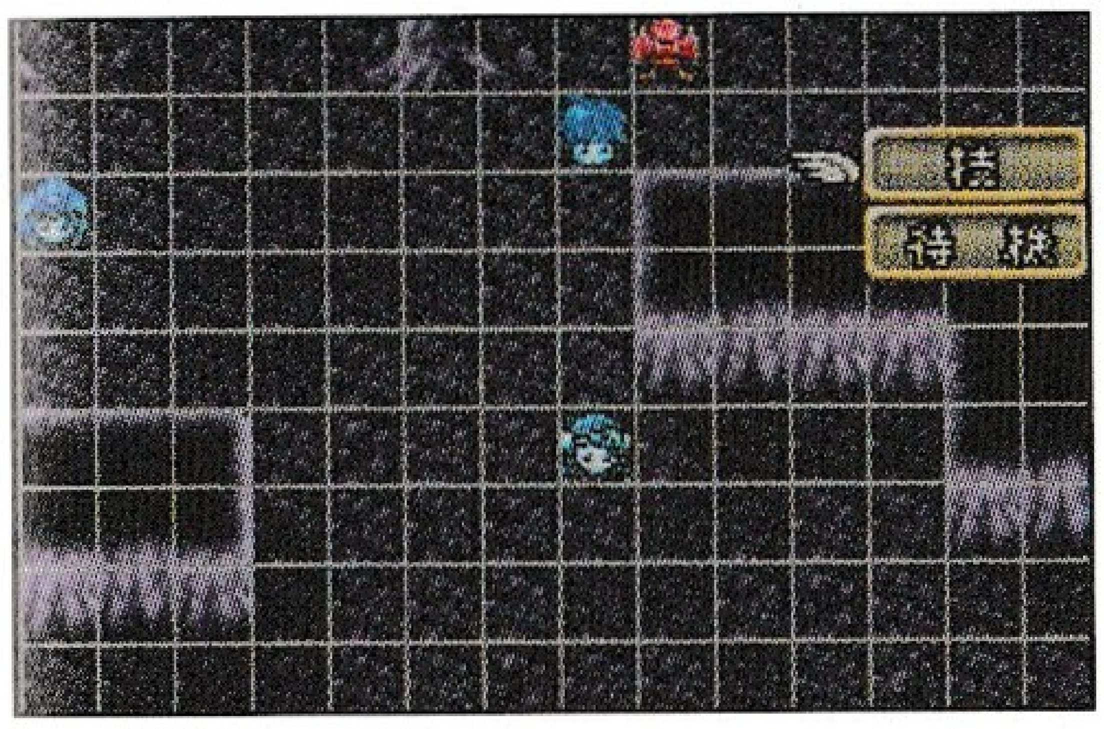

▲三角形に陣取るヒュドラは決して動くことがない。1体ずつ攻略していこう。

TACTICAL CHART

- **T1** マップ上部へ侵攻
- **T2** ⓑ付近で敵を倒す
- **T3** ヒュドラに「ドラゴンバスター」を使用
- **T4-5** 「ドラゴンバスター」を連発してヒュドラを倒していく
- **T6-7** 分散している残りの敵を全滅させる

T2 マップ右のビックアイは出向いて倒す

強敵ヒュドラとの戦闘を早めに開始するため、急いでマップ上部へ進撃しよう。味方の初期位置周辺の敵は、向こうから近づいてきたところを倒せばいい。ただし、マップ右下のビッグアイは途中の障害物に阻まれ接近してくるのに時間がかかる。そのため、ⓐにユニットを1体派遣して、早々に倒しておいてもいいだろう。



◀ビックアイを倒した後は、マップⓑ付近まで移動し戦線復帰する。

T3-5 クロヴィスとアーレンの動き方

クロヴィスとアーレンの「ドラゴンバスター」を使えばヒュドラに大ダメージを与えられる。2人の攻撃をメインに右下のヒュドラから倒していこう。ヒュドラのマップ攻撃技の射程範囲外から一気に近づき、1ターンで1体を確実に仕留めたい。あらかじめ、クロヴィスには「たびびとのくつ」を装備させ移動力を上げておこう。

T6-7 敵全滅までの動き

7ターン以内にクリアするためには、クロヴィスとアーレンがヒュドラと交戦中、残りのユニットで他の敵を倒していく必要がある。マップ中央左の敵3体は初期位置から動かないので、こちらから接近して倒さなければならない。その際、誤ってヒュドラの射程範囲内に入ってしまわないように注意しよう。

⚠ 以降のためにお金を貯めておく

⚠ HPの少ないユニットの防具は購入しても良い

TO NEXT STAGE

ヒュドラを倒したものの、イヤな気配はまだ残っていると言うクロヴィスとアーレン。不安を感じつつ、一刻も早くアムルを見つけるため先を急ぐ。インターミッションでは、アムルを仲間にした時に備え、お金を節約しておいたほうが良いだろう。

STAGE 10



ドラゴンの聖地

勝利条件　ブルードラゴンを倒す（※1）

このステージはシナリオ進行によってボスが異なる。パートナーがアムルの場合はザウエル、他の場合はブルードラゴンがボスとなる。

STAGE MAP & DATA

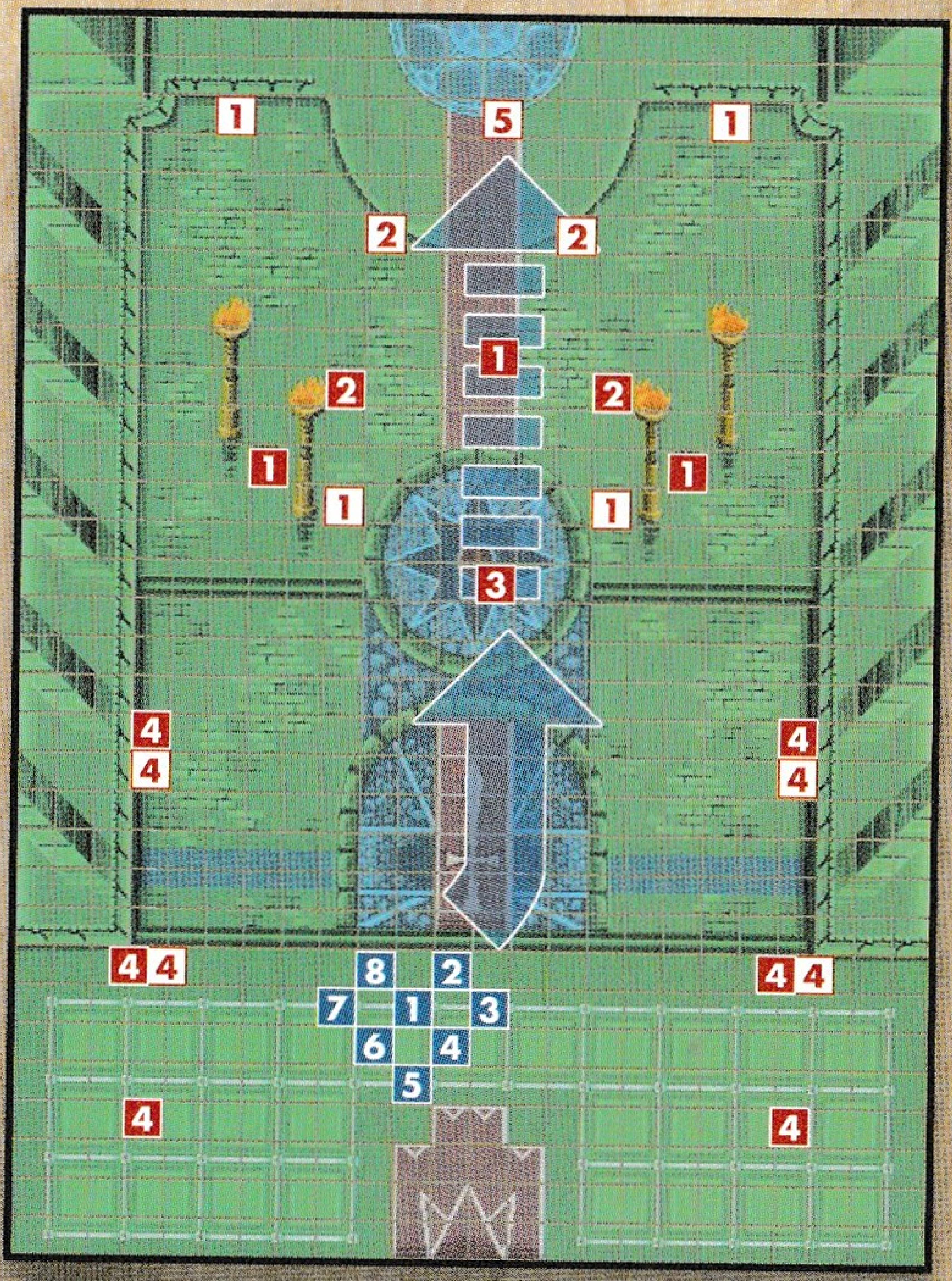
ボーナス	
ステージEX3が出現	
条件	6ターン以内にクリア

仲間	
アムル（※2）	
アリーシャ	
NO DATA	
備考	インターミッション後仲間になる

レベルアップアイテム	レベルアップ上限
4	11

クリアマネー
3000

有効地形一覧
NO DATA
NO DATA
NO DATA



1 ……パートナーがアムル以外の場合の敵初期配置
1 ……パートナーがアムルの場合の敵初期配置

FRIEND DATA ×8

1	主人公	LV －
2	クロヴィス	LV －
3	アムル	LV －
4～8	選択ユニット	
	NO DATA	
	NO DATA	

・パートナーがアムル以外の場合、3は選択ユニットに。代わりに8には何も出現しなくなり、味方の総数は7になる

ENEMY DATA ×12(※3)



1 ビッグアイ — HP 120 / G 350 / 射程 1 ▶P.116



2 サイクロプス — HP 102 / G 350 / 射程 1 ▶P.117



3 ブルードラゴン TARGET — HP 400 / G 1000 / 射程 ∞ ▶P.117



4 ガーゴイル — HP 110 / G 350 / 射程 2-4 ▶P.117



5 ザウエル TARGET — HP 400 / G 1000 / 射程 1-4 ▶P.117

NO DATA

※1…パートナーがアムルの場合はザウエルがターゲットとなる
※2…パートナーがアムルの場合は出現しない
※3…ボスがザウエルの場合は11体となる

SCENARIO DIGEST

アムルが向かったというドラゴンの聖地へたどり着いた主人公たち。そこにはアムルの変身した姿である「伝説のブルードラゴン」が待っていた。しかし、正義のドラゴンであるはずのブルードラゴンは、何も言わずに主人公たちに牙を剥いた。



青いドラゴン！
あいつがブルードラゴンか!?
気を付けろ　来るぞ！



そ、そんな
ブルードラゴンは聖なる存在
じゃなかったのか？

TACTICS　ザウエル攻略は速攻で

このステージは、アムルをパートナーにしている場合とそうでない場合でボスが変わり、敵の初期配置も異なる。ボス以外の敵ユニットの種類は同じで、ボーナス条件も変化しないが、ザウエルがボスの場合、その初期配置が遠いため、より速攻が求められる。



▲アムルをパートナーにしている場合、ザウエルがターゲットユニットとなる。

TACTICAL CHART

T1 真っすぐボスユニットの元へ進む

▼

T2 クロヴィスやアーレンの「ドラゴンバスター」でボスをひん死にする（※）

▼

T3-5 集まってきた他の敵ユニットを倒す

▼

T6 敵ユニットを倒したあと、ボスにトドメをさす

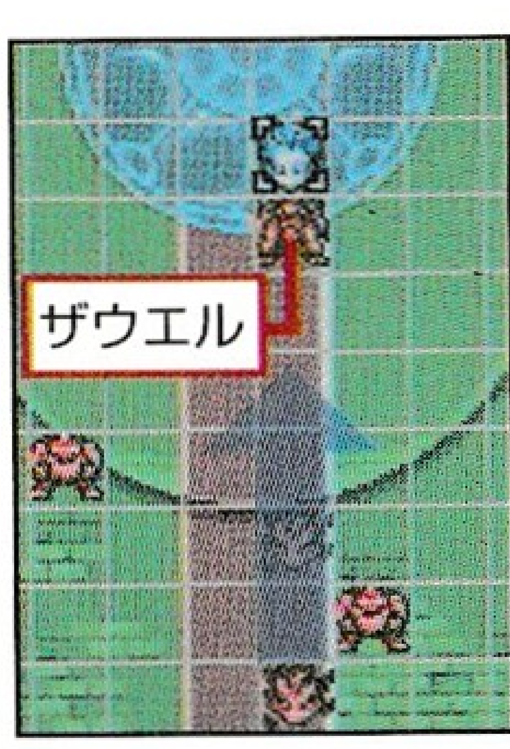
※…ザウエルの場合はT3～T4で攻撃可能

T1 周りのガーゴイルは無視して直進

マップ左右にいるガーゴイルは、こちらが射程範囲に入らない限りは攻撃してこない。このステージのボーナス条件は敵全滅ではなく、6ターン以内のステージクリアなので、無理に倒す必要はない。下手に戦力を分散させると苦戦することになるので、余裕があるならという程度に考えておこう。



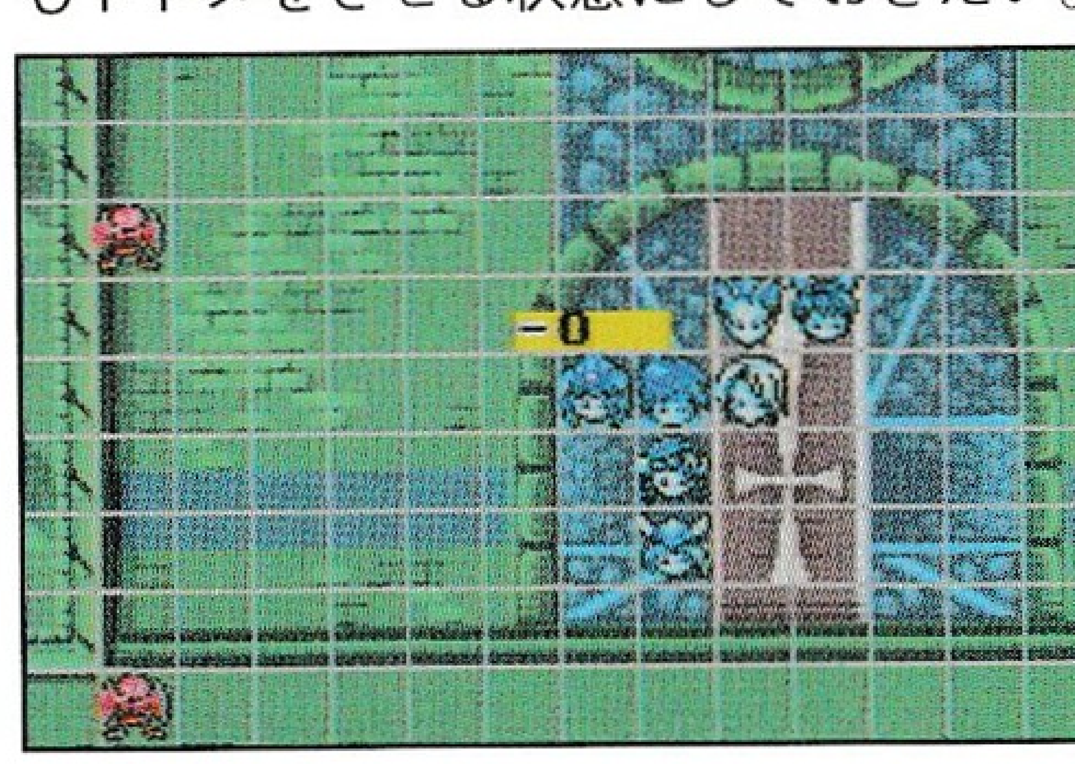
T2 ◀初期配置から直線的に上に進めば、T2にはボスへ攻撃できる。



T3-4 ◀ザウエルの場合、初置位置が遠いので、T3～T4で攻撃範囲に入る。

T2-5 ボスの全体攻撃への対処

ブルードラゴンとザウエルのどちらも強力なマップ攻撃を使ってくる。特にブルードラゴンの場合、アースクェイクの消費SPが25と少なく、5ターンにわたって連発してくる場合もある。セリアの「てあて」を最大限に活用しつつ早めにボスをひん死の状態に追い込み、いつでもトドメをさせる状態にしておきたい。



◀ボスのマップ攻撃は命中率が高くないので、当らないことも多い。

⚠ 以降に備えてお金を貯めておく

変身が解けたアムルは正気に戻る。力を制御できない自分に不安を感じるアムルだが、主人公とアリーシャの説得で勇気を取りもどす。なお、アムルが仲間になるのはインターミッション後。この時点では装備変更やレベルアップはできない。

TO NEXT STAGE

STAGE EX3



小さな狭間C

勝利条件	敵の全滅

ステージ10のボーナス条件を満たすと出現する隠しステージ。このステージではベラボーマンが仲間になる。

STAGE MAP & DATA

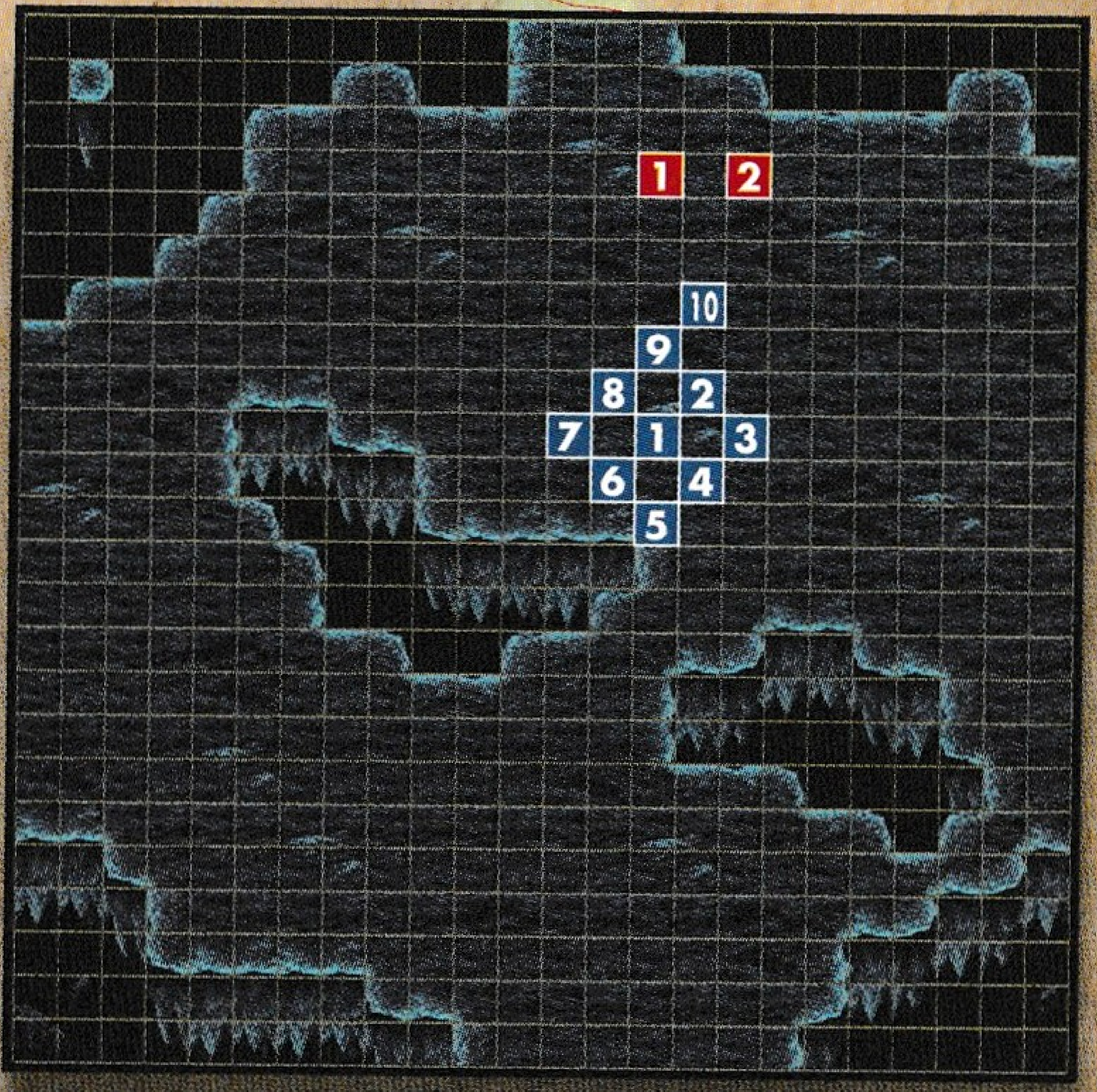
ボーナス	
デッドチェイン	
条件	2ターン以内にクリア

仲間	
	ベラボーマン
	NO DATA
	NO DATA
備考	ステージ開始時に仲間になる

レベルアップアイテム	レベルアップ上限
4	14

クリアマネー
5000

有効地形一覧
NO DATA
NO DATA
NO DATA



▶FRIEND DATA ×10

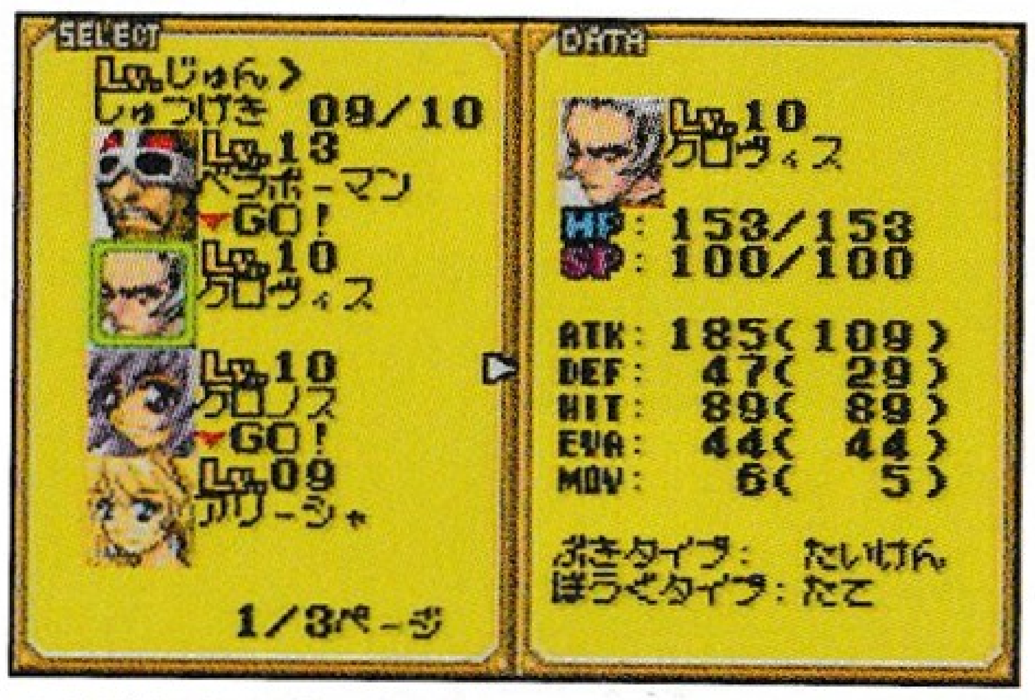
1	主人公	LV –
2	ベラボーマン	LV 13
3	アムル	LV 8
4～10	選択ユニット	

▶ENEMY DATA ×2

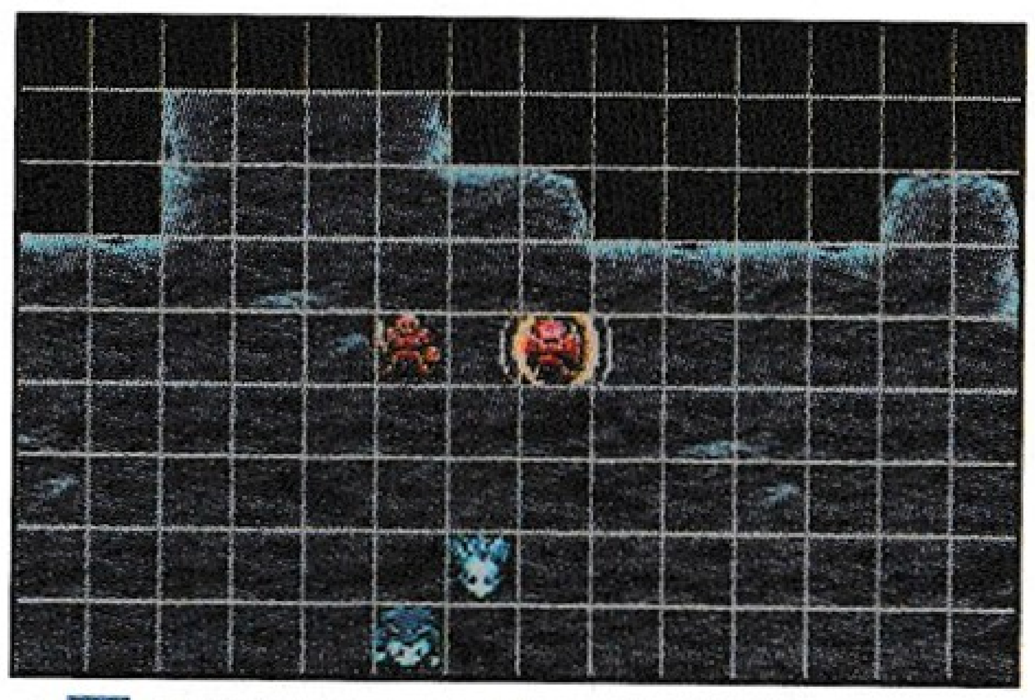
	1 デスガーディアン		2 Rフィーニックス
	HP 130 G 500 射程 1-4		HP 140 G 500 射程 1-4
	▶P.117		▶P.118

TACTICS 初期配置に気を配って1ターンで撃破

ボーナスを得るためには2ターン以内にクリアする必要があるが、敵は2体しかいないので達成は容易だろう。8～10に強力な直接攻撃技を持つユニットを配置しておき、1ターンで一気に倒してしまえば敵の攻撃を受けずにクリアすることもできる。



▲出撃メンバーには、アリーシャのように回復しかできないユニットは入れず、攻撃力の高いユニットを選択。



▲10の位置にクロヴィスを配置し、T1で「おたけび」を使うとさらに万全。これなら間違いなく倒せるだろう。

CHAPTER

4

～黄色のアーチの世界～

王国バビリム編

かつてギルが打ち破った邪神ドルアーガが、その根城であった塔で復活していた。塔の最上階に捕らわれた女神イシターを救え！

NEWCOMER



ギル　カイ　イシター

SCENARIO CHART

STAGE 11 ドルアーガの塔56F

▶P.074

勝利条件	アキンドナイトを倒す
ボーナス条件	4ターン以内にクリア
ボーナス	クロムハーツ
仲間になるキャラクター	ギル（※1）、カイ

STAGE 12 ドルアーガの塔57F

▶P.076

勝利条件	サッカバスを倒す
ボーナス条件	5ターン以内にクリア
ボーナス	ウィングブーツ
仲間になるキャラクター	―

STAGE 13 ドルアーガの塔59F

▶P.078

勝利条件	ドルアーガを倒す
ボーナス条件	5ターン以内にクリア
ボーナス	ステージ EX4が出現
仲間になるキャラクター	イシター

STAGE13のボーナス条件を満たした？

YES

STAGE EX4 小さな狭間D

▶P.080

勝利条件	敵の全滅
ボーナス条件	5ターン以内にクリア
ボーナス	かりゅうのキバ
仲間になるキャラクター	―

NO

CHAPTER 5 古の倭国編へ

▶P.081

※1…パートナーがギルの場合はカイのみ仲間になる

STAGE 11

ドルアーガの塔56F

勝利条件 アキンドナイトを倒す

ギルが敵に包囲されているが、味方は近くにいるのですぐ合流できる。敵が密集しているので、ボーナスだけでなく敵の全滅も狙える。

STAGE MAP & DATA

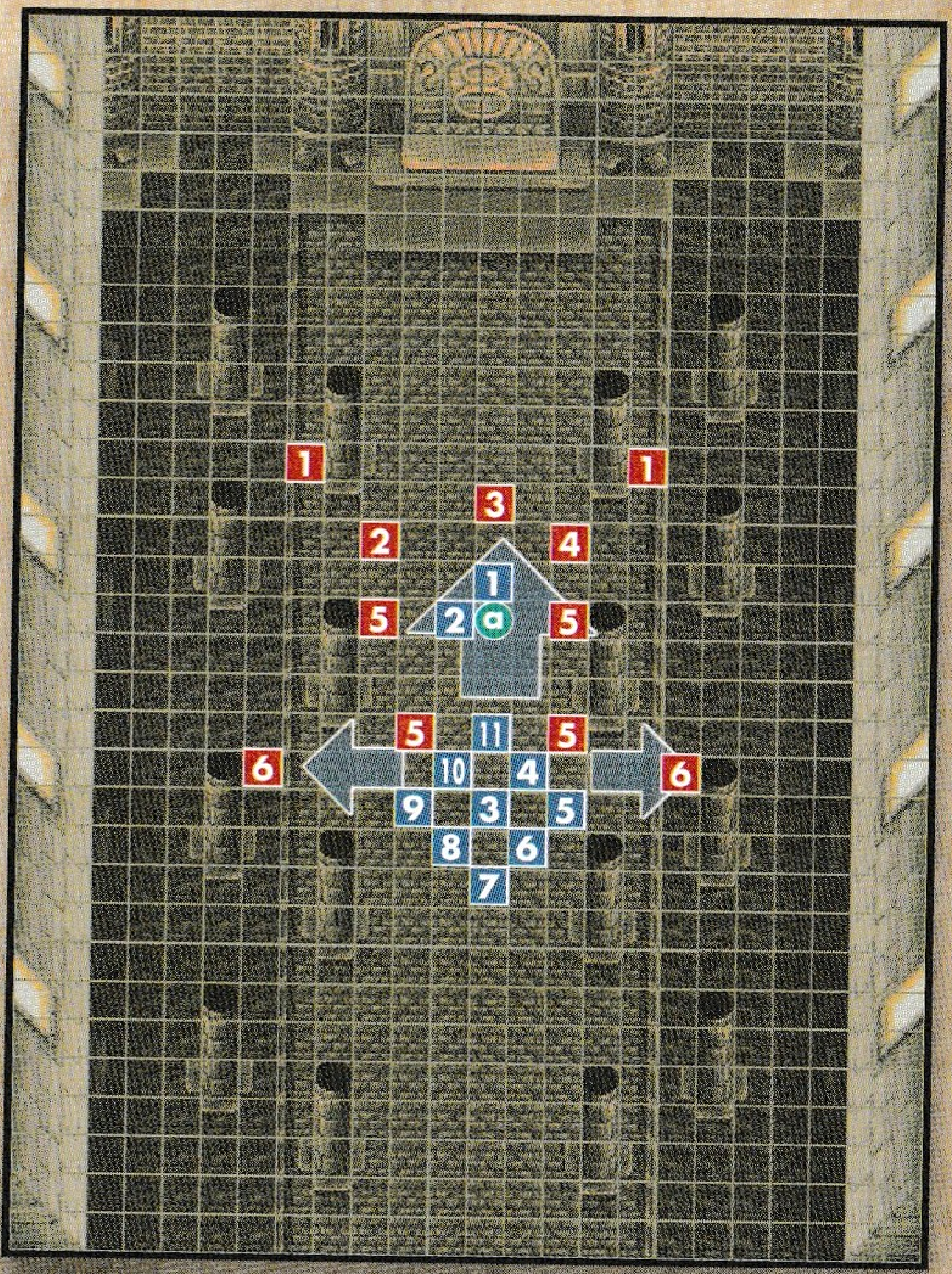
ボーナス	
クロムハーツ	
条件	4ターン以内にクリア

仲間	
ギル（※1）	
カイ（※2）	
NO DATA	
備考	ステージ開始時に仲間になる

レベルアップアイテム	レベルアップ上限
5	14

クリアマネー
3000

有効地形一覧
NO DATA
NO DATA
NO DATA



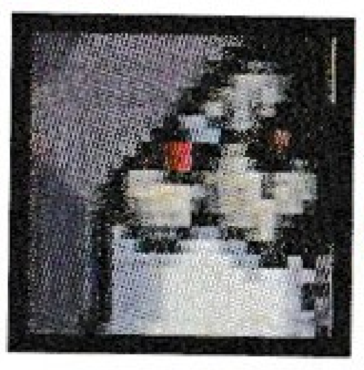
▶FRIEND DATA ×10

1	ギル	LV 12
2	カイ	LV 11
3	主人公	LV －
4～10	選択ユニット	
11	選択ユニット	
	NO DATA	

・パートナーに選んだ場合、ギルの位置は2になる
・ギルがパートナーの場合、カイは登場せず、選択ユニットは8人になる(8人目が11の位置に)

▶ENEMY DATA ×11

1 メイジ



HP	100
G	500
射程	2-4

▶P.118

2 ブルーナイト



HP	120
G	500
射程	1

▶P.118

3 アキンドナイト TARGET



HP	360
G	1250
射程	1-3

▶P.118

4 ブラックナイト



HP	125
G	500
射程	1

▶P.118

5 グリーンスライム



HP	120
G	500
射程	1

▶P.119

6 メイジゴースト



HP	120
G	500
射程	1-4

▶P.119

※1…パートナーがギル以外の場合
※2…ギルがパートナーの場合、ステージクリア後に仲間になる

SCENARIO DIGEST

主を失い無力化したはずのドルアーガの塔に、再びモンスターが出現。調査に向かったギルとカイの前に、最強の騎士、アキンドナイトが立ちふさがる。ギルがあきらめかけた瞬間、まるで救いの手のように主人公たちが現れる。



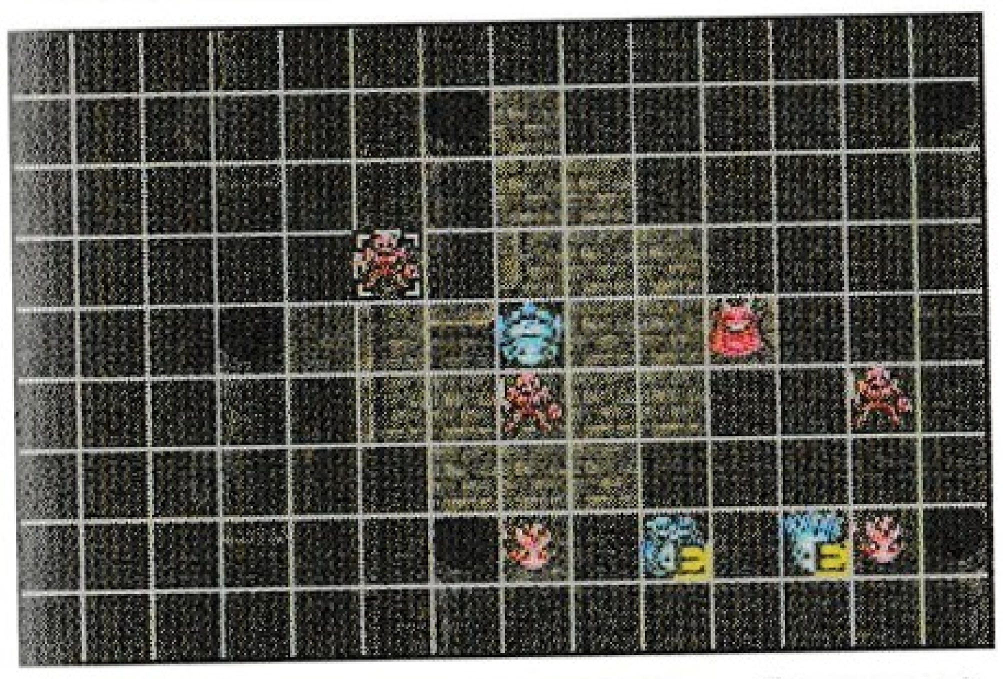
何でモンスターがこんなにいるんだ
イシター様はどこなんだ！



ムダやな…
おのれらはここで力つきるんや
けけけ…小僧の方は限界のようやぞ？

TACTICS ボスを足止めすれば全滅も狙える

ボーナス条件は4ターン以内でのクリアと、速攻が必要となるステージ。ただし、目標と味方ユニットとの距離が短いので、ボーナスを取りつつ敵の全滅を狙うのも難しくはない。クロヴィスの「おたけび」でアキンドナイトの動きを止めるのがポイントだ。



▲ギルは写真の位置に移動し、「かいてんぎり」で周囲の敵にダメージを。

TACTICAL CHART

T1 主力ユニットをⓐ付近へ進める

▼

T2 ⓐでクロヴィスの「おたけび」を使う

▼

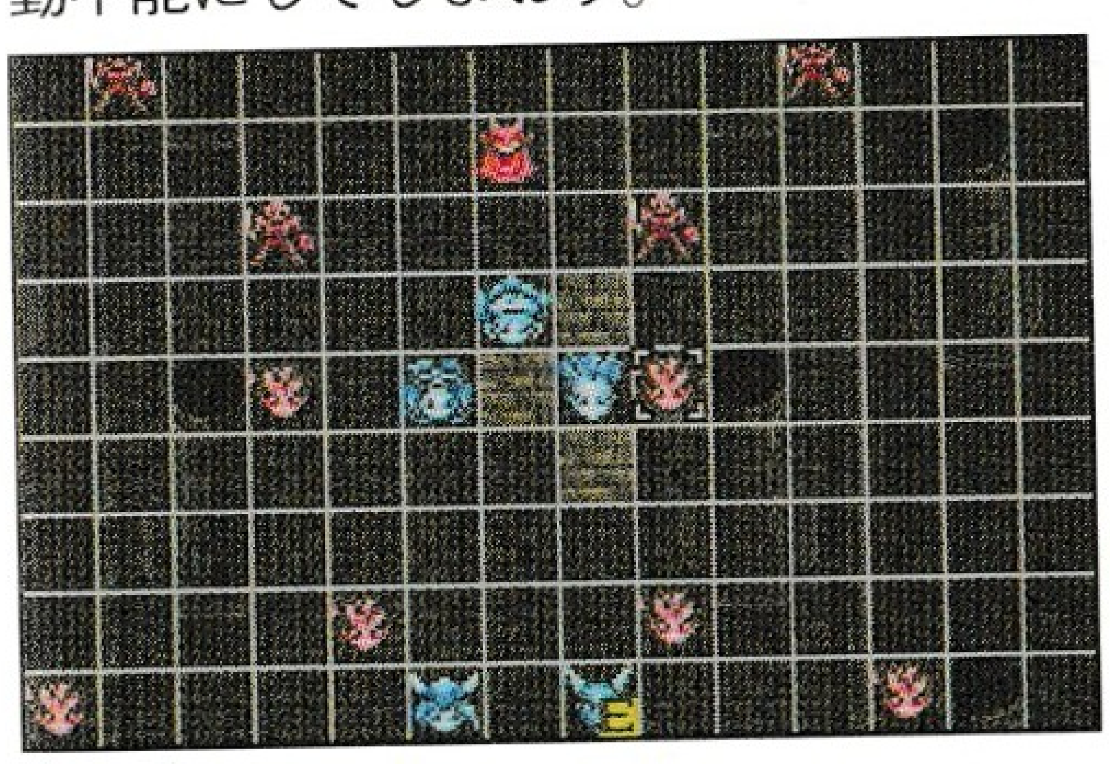
T3 アキンドナイトのHPを減らしつつ周囲のザコを倒す

▼

T4 なるべく多くのザコを倒し、アキンドナイトにトドメ

T1-2 アキンドナイトを止める

T1にクロヴィスをⓐに向かわせ、他の主力ユニットもその付近に配置。各ユニットは移動を優先し、途中にいるグリーンスライムは、ユニットの移動先から狙えるならば攻撃するという程度で構わない。T2になったらクロヴィスの「おたけび」を使い、アキンドナイトを行動不能にしてしまおう。



◀クロヴィスを4に配置していれば、すぐに目標へ接近できる。

T3 周囲のザコをできる限り倒す

アキンドナイトが行動不能になったら、数体のユニットでそのHPを半分ほど削っておく。残りのユニットは周囲のザコを攻撃していこう。メイジゴーストの攻撃を受けたユニットは攻撃力が激減して役に立たなくなってしまうので、味方フェイズに集中攻撃を仕掛けて倒してしまいたい。

T4 最後にアキンドナイトを倒す

T4になったらアキンドナイトのHPを、あと一撃で倒せるというところまで削る。こうしていつでもトドメをさせる状態を作っておいて、残ったザコを倒していく。ギルのマップ技を使ってなるべく多くの敵にダメージを与え、少しでも多くのお金を稼ごう。アキンドナイトにトドメを刺すのはそれからだ。

⚠ ギル用に「シャインソード」を購入

倒れたアキンドナイトは、「イシターはこの先だ」と言い残して息絶える。その口ぶりは何か意味ありげだったが……？　ギルがここで初めて仲間になった場合は、そのマップ攻撃技を活かすため、「シャインソード」を買い与えて攻撃力を高めておこう。

TO NEXT STAGE

STAGE 12

ドルアーガの塔57F

勝利条件 サッカバスを倒す

ボスのサッカバスは、実は周囲のザコよりも能力が低い。射程が短く、向こうから闇雲に接近してくるので、倒すのに苦労はしない。

STAGE MAP & DATA

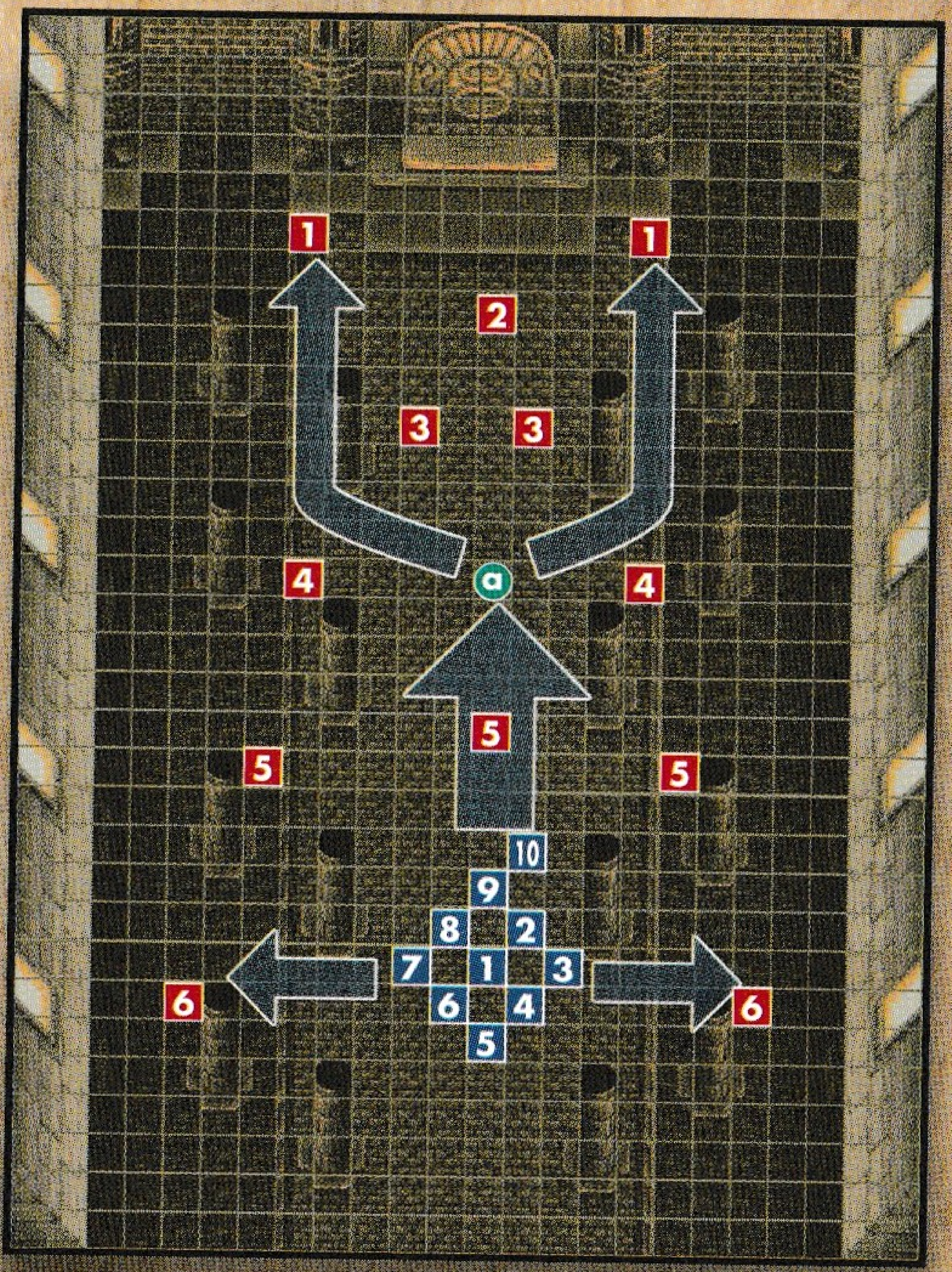
ボーナス
ウィングブーツ
条件：5ターン以内にクリア

仲間
NO DATA
NO DATA
NO DATA
備考：–

レベルアップアイテム	レベルアップ上限
5	14

クリアマネー
3000

有効地形一覧
NO DATA
NO DATA
NO DATA



FRIEND DATA ×10

1 主人公	LV	–
2 ギル	LV	–
3 カイ	LV	–
4～10 選択ユニット		
NO DATA		
NO DATA		
–		

ENEMY DATA ×12

No.	名前	HP	G	射程	参照
1	ドルイド	130	500	2-4	P.119
2	サッカバス TARGET	300	1500	1	P.119
3	レッドナイト	130	500	1	P.119
4	ミラーナイト	130	500	1	P.119
5	レッドスライム	135	500	1	P.119
6	メイジゴースト	120	500	1-4	P.119

SCENARIO DIGEST

57階へ上がると、アキンドナイトの残した言葉通り、イシターが待っていた。しかし、これは巧妙に化けたサッカバスの罠だった。仲間たちが油断しきっているなか、ギルだけはその真贋を見極め、再び悪魔を倒そうと奮い立つ。



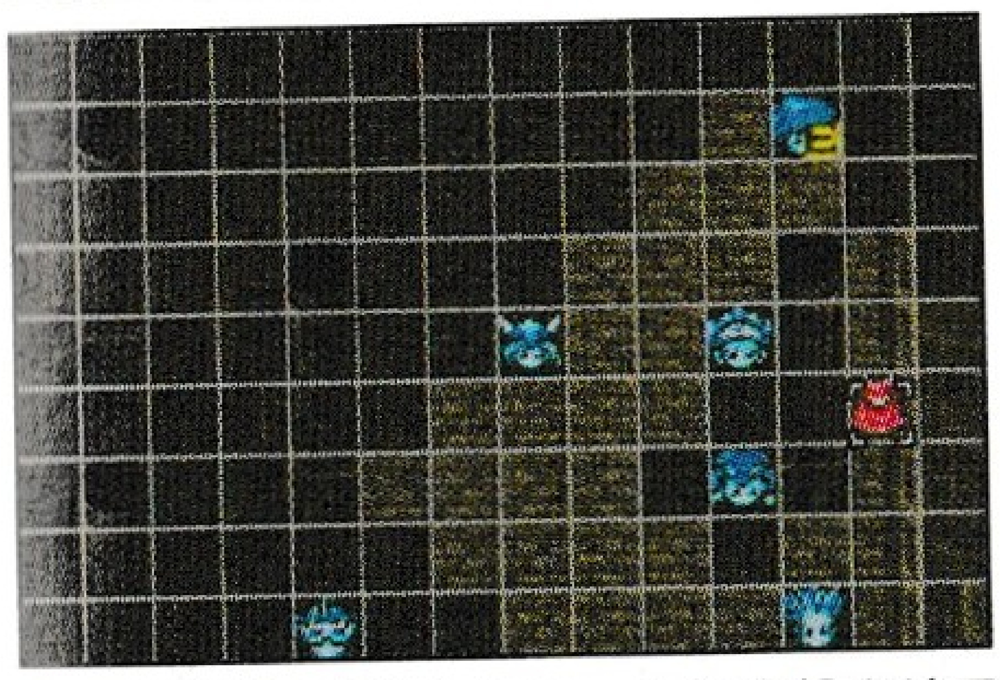
……！　カイっ！
行っちゃだめだっ！
正体を現せ！　おまえだろうサッカバス！



気がつかなければ幸せのままに快楽の中で死ねたものを…。あえて苦痛を選ぶなんて相変わらずねえ、ギル…

TACTICS　サッカバスから距離をとって誘い出せ

目標のサッカバスは離れているものの、向こうから味方ユニットに接近してくる。また、射程も1しかないので、サッカバスから6マス以上離れた位置で待ち伏せすれば、被害を受けずに済む。主力ユニットをマップ中央に集めて迎え撃つと良いだろう。



▲間接攻撃の得意なユニットを出撃させておくと、サッカバスと戦いやすい。

TACTICAL CHART

T1-2 主力ユニットをⓐ付近へ移動させる

▼

T3 周囲のザコを倒しつつサッカバスの接近を待つ

▼

T4 サッカバスを包囲して攻撃し、HPを減らしておく

▼

T5 周囲のザコをせん滅してからサッカバスを倒す

T1-2　ⓐ付近で周囲の敵を一掃

サッカバスを迎え撃つため、主力ユニットをⓐへ移動させていこう。同時に、周辺のザコ敵を倒すべく残りの味方ユニットを分散。移動力の高いユニットを最も遠く離れたドルイドへ向かわせるといいだろう。ただし、ボーナス条件は5ターン以内のクリアなので、無理に敵を全滅させる必要はない。



◀ⓐを拠点として、周囲のミラーナイトなどの相手もする。

T3-5　サッカバスを包囲して撃破

味方ユニットの動かし方にもよるが、T3にはサッカバスが味方の有効射程範囲内に入っているはずだ。クリアを急ぐのであれば、そのまま包囲して集中攻撃を仕掛ければ良い。少しでも多くのお金を稼ぎたいのであれば、クロヴィスの「おたけび」でサッカバスの動きを止めてからザコを倒していこう。



◀サッカバスに対しては、基本通りに間接攻撃を仕掛ければ安全だ。

⚠「ウィングブーツ」を主人公に装備

⚠アムル用に強力な武器を購入

以前よりも強くなっている敵に戦慄を覚えるギルだが、カイに勇気づけられドルアーガの待つ上階を目指す。ボーナスの「ウィングブーツ」を手に入れた場合は、主人公に装備を。彼の移動力を上げれば、「クレストパワー」で遠くの敵を狙いやすくなる。

TO NEXT STAGE……

STAGE 13



ドルアーガの塔59F

勝利条件 ドルアーガを倒す

ボスの方から接近してくるので、ボーナスの獲得は難しくないステージ。ザコにマップ技を持つ者が多く、全滅には少々手間がかかる。

STAGE MAP & DATA

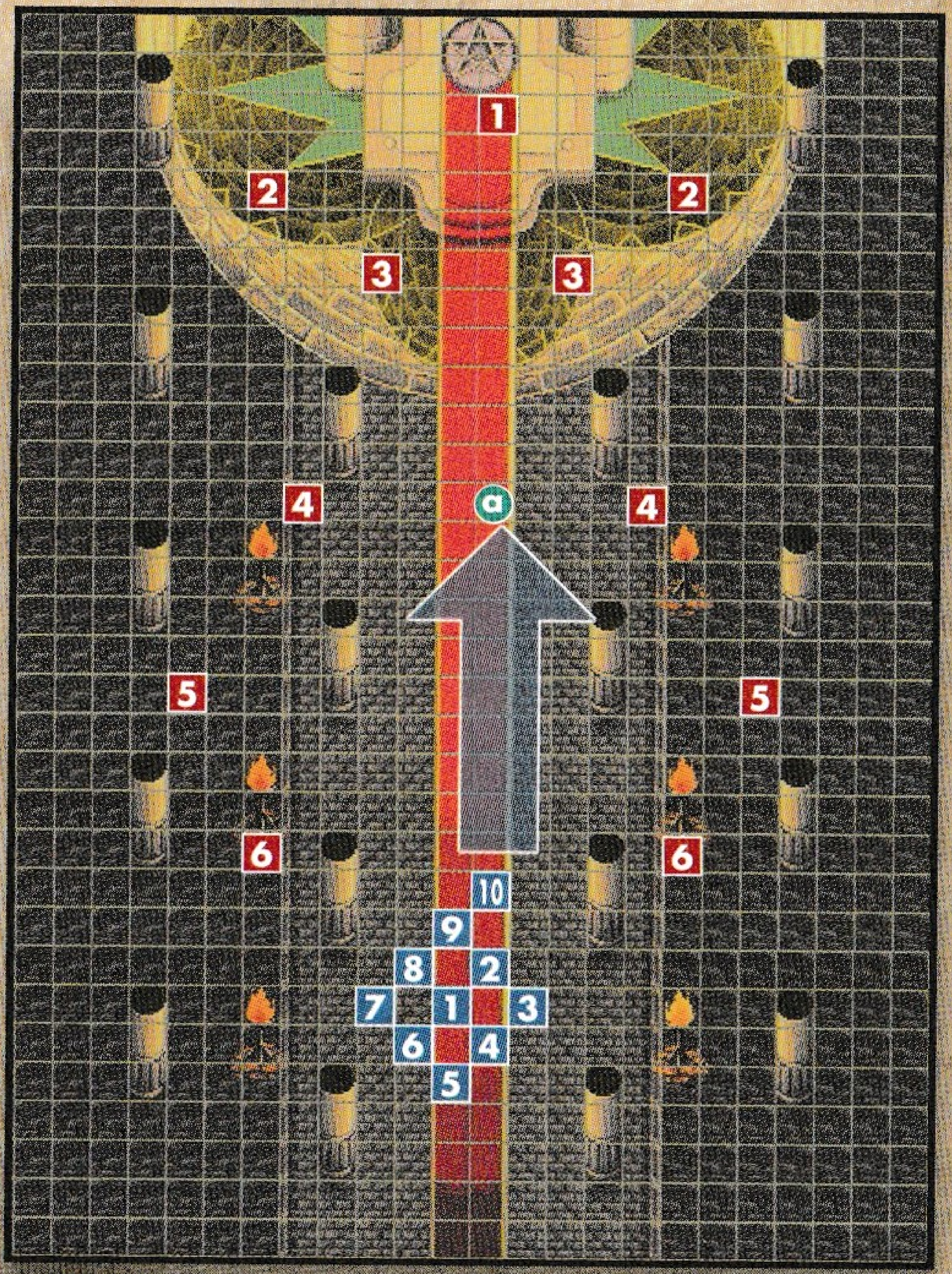
ボーナス
ステージEX4が出現
条件 5ターン以内にクリア

仲間
イシター
NO DATA
NO DATA
備考 ステージクリア後に仲間になる

レベルアップアイテム	レベルアップ上限
5	14

クリアマネー
4200

有効地形一覧
NO DATA
NO DATA
NO DATA

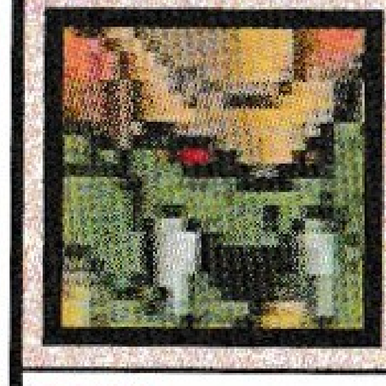


FRIEND DATA ×10

1 主人公	LV	–
2 ギル	LV	–
3 カイ	LV	–
4～10 選択ユニット		
NO DATA		
NO DATA		
–		

ENEMY DATA ×11

1 ドルアーガ TARGET



HP	460
G	2500
射程	1-4

▶P.120

2 メイジゴースト



HP	120
G	500
射程	1-4

▶P.119

3 ブラックドラゴン



HP	150
G	500
射程	1-5

▶P.120

4 ソーサラー



HP	130
G	500
射程	1-4

▶P.120

5 ハイパーナイト



HP	150
G	500
射程	1-3

▶P.120

6 リザードマン



HP	120
G	500
射程	1

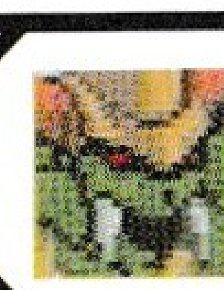
▶P.120

SCENARIO DIGEST

かつて戦ったときと同じように、塔の59Fに待ち受けるドルアーガ。イシターを救い出すために、もう一度奴の息の根を止めなければならない。相手は前よりも強くなっているが、今回はギルにも心強い仲間が揃っている！



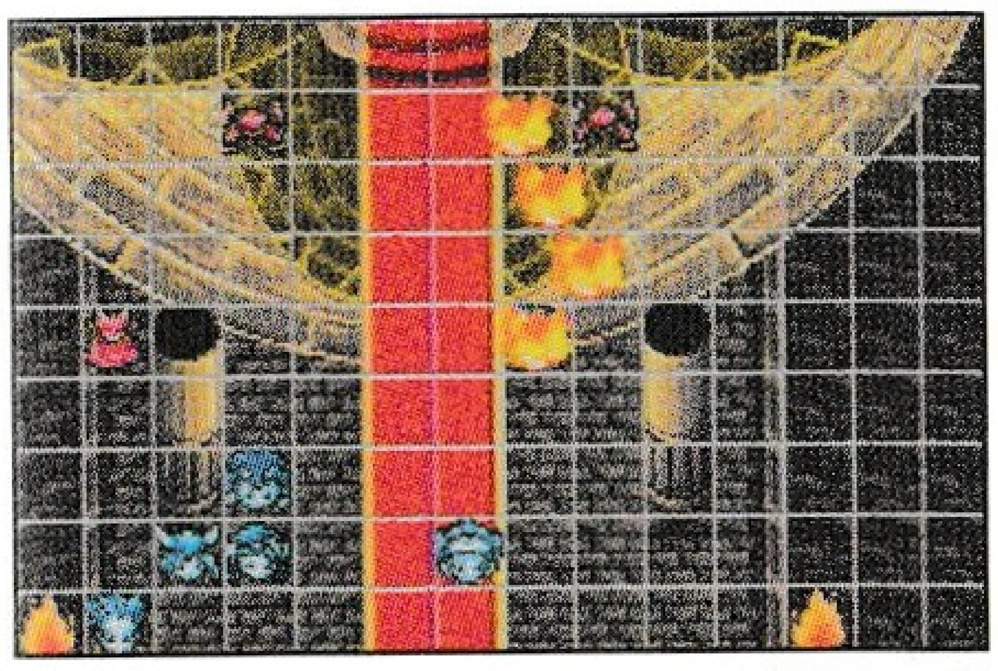
ボクはあのときのボクじゃないっ！
何度だって蹴散らしてやるっ！
出てこいっドルアーガ！



…ひさしいな小僧
さあ…全員まとめて始末してやる！
ここで朽ち果てるがいいっ！

TACTICS 安全策をとるならドルアーガのみを狙え

目標となるドルアーガは前ステージのサッカバスと同様、味方ユニットを目指して移動してくるため、マップ中央での待ち伏せが有効となる。このステージのザコにはマップ技を持つ者が多く、苦戦を強いられるので、安全に攻めるならドルアーガだけを狙おう。



▲ブラックドラゴンは攻撃範囲が広い。戦うなら強力な技で一気に倒そう。

TACTICAL CHART

T1 主力ユニットをⓐ目指して移動させる

▼

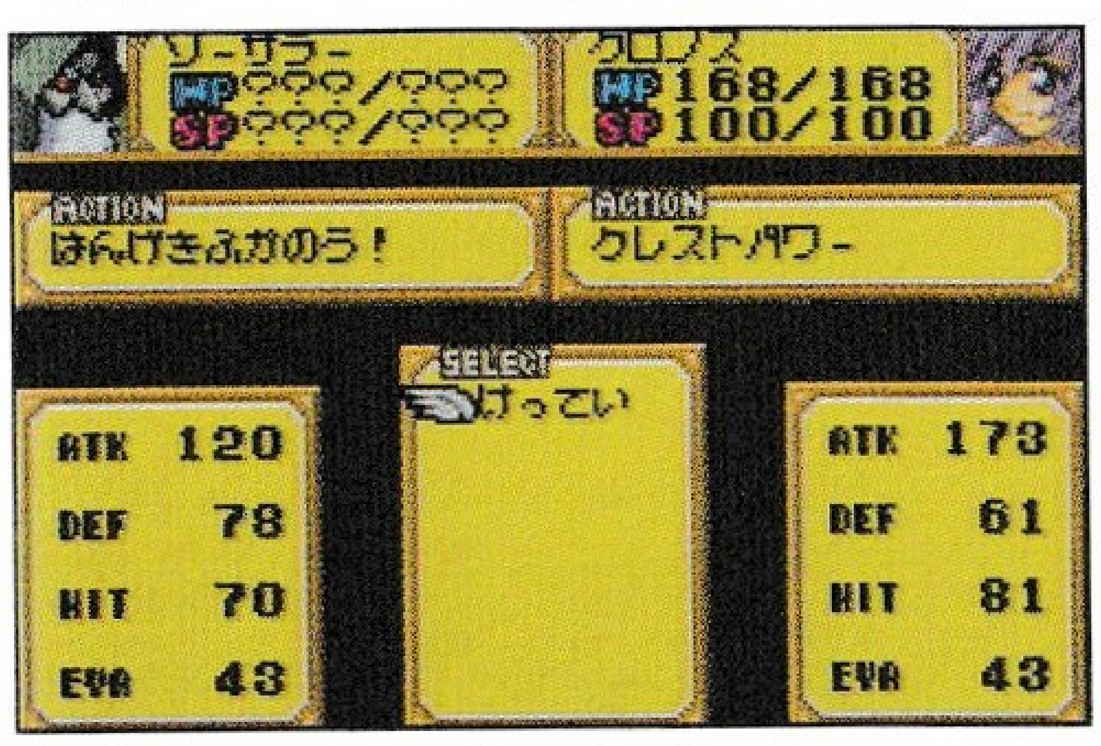
T2-3 ⓐ付近の敵を撃退しつつドルアーガの接近を待つ

▼

T4-5 ドルアーガに集中攻撃をかけて倒す

T2-3 マップ中央で周囲の敵を撃退

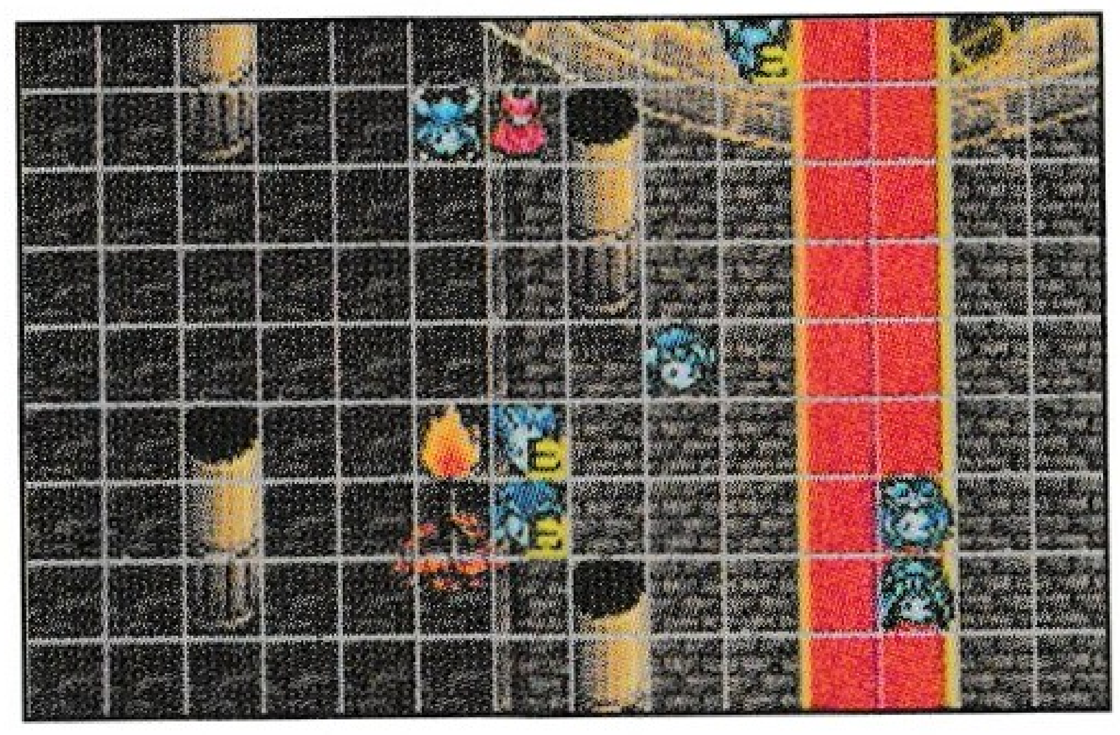
主力ユニットをⓐに進めてドルアーガを待ち受ける。リザードマンは味方ユニットを追ってくるので、ここで撃退しよう。また、ソーサラーは広範囲のマップ攻撃技を持っている。ドルアーガと戦う際にジャマとなるので、ユニットを数体割いてあらかじめ始末しておくとその後の戦闘がラクになる。



◀ソーサラーは反撃ができないので、味方フェイズのうちに倒すと良い。

T4-5 ドルアーガに攻撃を集中

ドルアーガがこちらの間合いに入ったら、集中攻撃を仕掛けて倒す。ドルアーガには「ソウルスペル」という、相手のHPを10分の1にしてしまう強力な技がある。これを受けないよう、攻撃力の高い技で攻めて、なるべく1ターンでケリをつけること。クロヴィスを出撃させているならば、「おたけび」を使うのが安全だ。



◀主力メンバーで包囲して、一気に攻撃し勝負を決めよう。

⚠ 最強の防具を揃え始める

ドルアーガを退けた一行の前に、女神イシターが姿を現す。彼女の力はガジエスを救うカギとなるのだろうか？　インターミッションでは攻撃力の高い敵が多くなる終盤に備え、そろそろ最強の防具を買い集めていった方が良いだろう。

TO NEXT STAGE

STAGE EX4

小さな狭間D

勝利条件 敵の全滅

ステージ13のボーナス条件を満たすと出現するステージ。点在している敵に対し、味方をどのように振り分けるかがポイントだ。

STAGE MAP & DATA

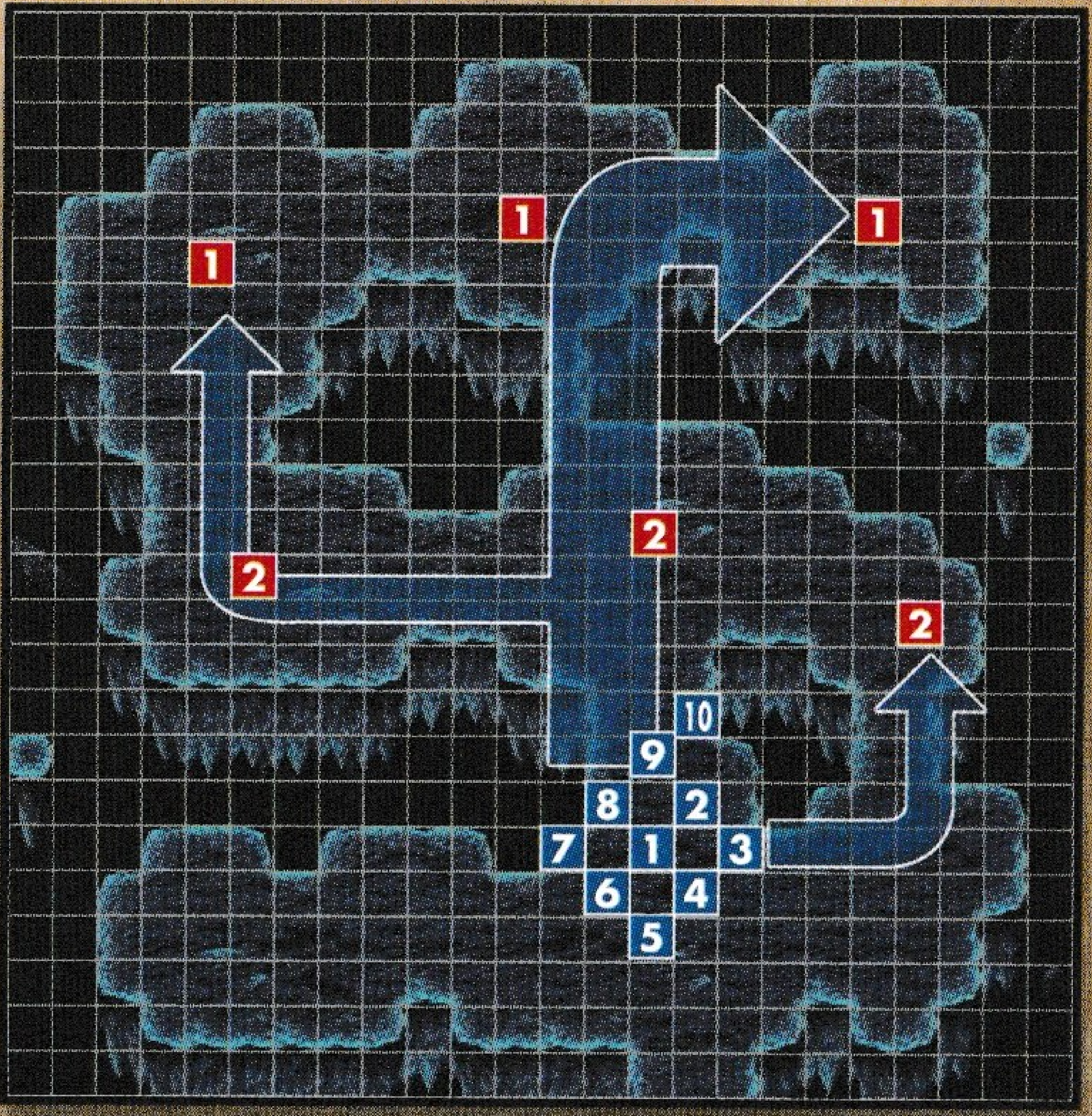
ボーナス	
かりゅうのキバ	
条件	5ターン以内にクリア

仲間	
	NO DATA
	NO DATA
	NO DATA
備考	–

レベルアップアイテム	レベルアップ上限
5	18

クリアマネー
4200

有効地形一覧
NO DATA
NO DATA
NO DATA



▶FRIEND DATA ×10

1 主人公	LV	–
2 ギル	LV	–
3～10 選択ユニット		
NO DATA		

▶ENEMY DATA ×6

1 クオックス



HP	160
G	750
射程	1-5

▶P.120

2 Gハンドローパー



HP	90
G	750
射程	1

▶P.120

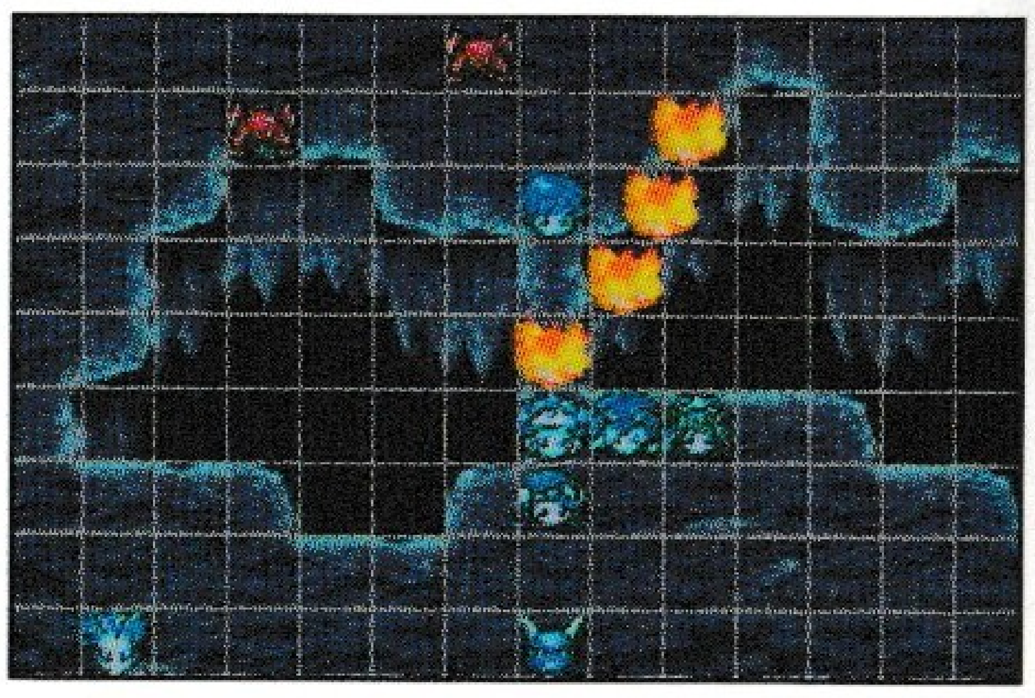
TACTICS

味方を3方向に派遣

敵が点在しているので、味方ユニットを3方向に分けて進めよう。右にはGハンドローパーが1体いるだけなので、ひとりで十分だ。左側の2体の敵には、間接攻撃の得意な者を2人回す。主力となるユニットには、中央の道を進ませ、進路上の敵を倒しつつ右上のクオックスに向かわせれば良い。



▲GハンドローパーのHPは低く、装備の充実したユニットの強力な技を浴びせれば、一撃で仕留めることができる。



▲クオックスにはクロヴィスとアーレンの「ドラゴンバスター」が有効。2人を主力として活用し一気に倒そう。

CHAPTER

5

～黒のアーチの世界～

古の倭国編

最後の「輝ける力」を持つのは、亡者の平景清だった。彼の復活を願い、閻魔大王へ会いに行く一行を、源氏の怨念が待ち受ける。

NEWCOMER



平景清　弁慶　マッピー　ディグダグ　ぱっく

SCENARIO CHART

STAGE 14 ▶P.082
出雲

勝利条件	義経を倒す
ボーナス条件	4ターン以内にクリア
ボーナス	ズールのてぶくろ
仲間になるキャラクター	ー

STAGE 15 ▶P.084
山城

勝利条件	弁慶を倒す
ボーナス条件	3ターン以内にクリア
ボーナス	パートナー専用武器
仲間になるキャラクター	弁慶（※1）

STAGE 16 ▶P.086
闇の洞窟

勝利条件	琵琶法師を倒す
ボーナス条件	5ターン以内に敵全滅
ボーナス	アミュレット
仲間になるキャラクター	マッピー（※2）、ディグダグ（※2）

STAGE 17 ▶P.088
黄泉の国

勝利条件	閻魔大王を倒す
ボーナス条件	6ターン以内にクリア
ボーナス	ステージ EX5が出現
仲間になるキャラクター	平景清（※2）

STAGE17のボーナス条件を満たした？

YES

STAGE EX5 ▶P.090
小さな狭間E

勝利条件	敵の全滅
ボーナス条件	6ターン以内にクリア
ボーナス	マイスターランク
仲間になるキャラクター	ぱっく

NO

CHAPTER 6 ▶P.091
次元の狭間＆セントラーレ編へ

※1：パートナーが平景清の場合のみ登場
※2：パートナーが平景清以外の場合のみ登場

STAGE 14



出雲

勝利条件 義経を倒す

ほとんどの敵がマップ中央に集まってくる。4ターン以内になるべく多くの敵を倒して一気に資金を稼ごう。

STAGE MAP & DATA

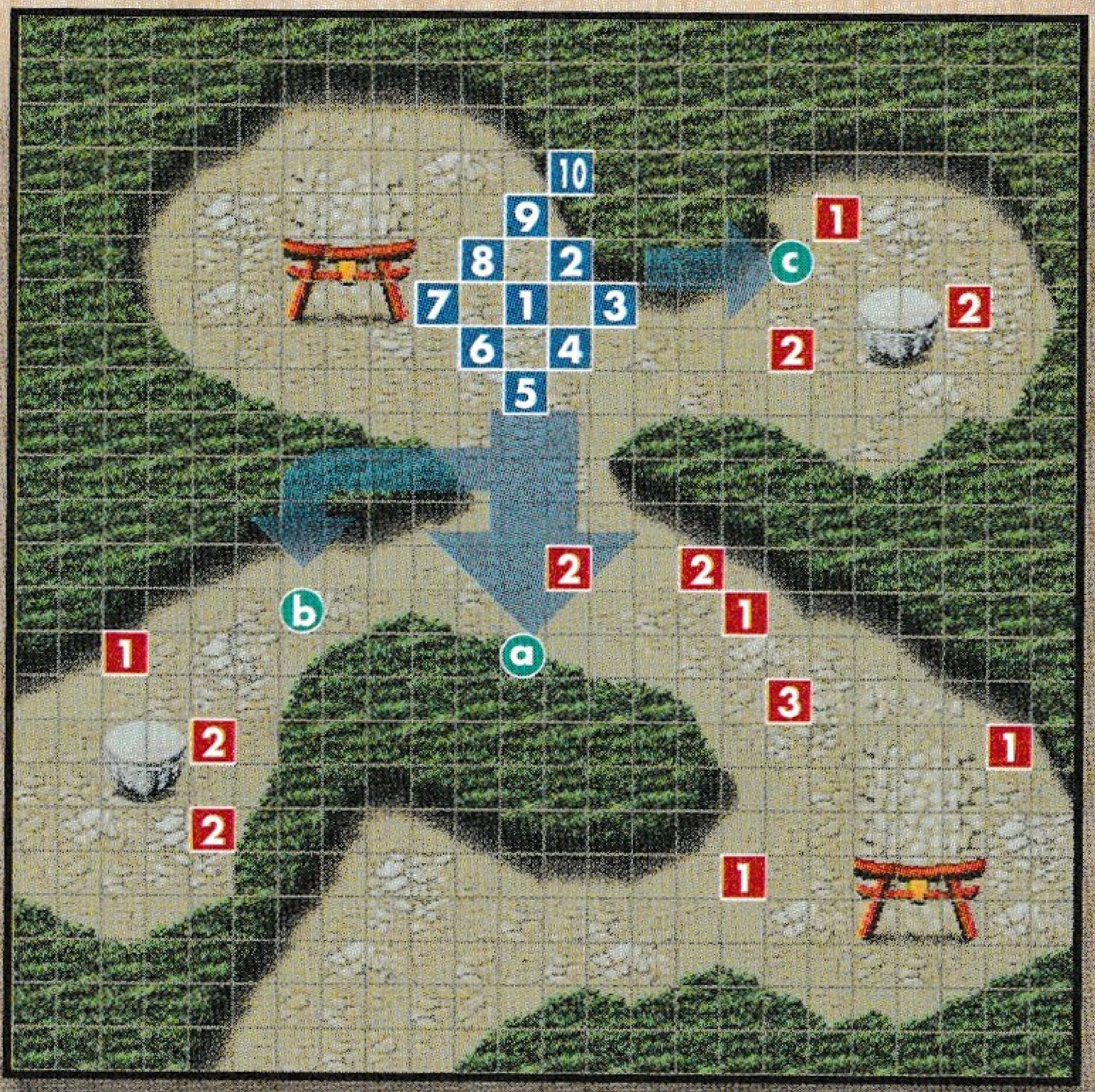
ボーナス
ズールのてぶくろ
条件 4ターン以内にクリア

仲間
NO DATA
NO DATA
NO DATA
備考 –

レベルアップアイテム	レベルアップ上限
5	18

クリアマネー
4200

有効地形一覧
NO DATA
NO DATA
NO DATA



FRIEND DATA ×10

1 主人公	LV	–
2 平景清	LV	–
4〜10 選択ユニット		
NO DATA		
NO DATA		
NO DATA		

・景清以外がパートナーの場合、2は選択ユニットになる

ENEMY DATA ×12

1 やりがいこつ



HP 135
G 1000
射程 2-4
▶P.120

2 がき



HP 125
G 1000
射程 1
▶P.120

3 義経 TARGET



HP 570
G 2500
射程 1-4
▶P.120

NO DATA

NO DATA

NO DATA

SCENARIO DIGEST

最後の「輝ける力」を求める主人公たちは、偶然にも平家の亡者、景清の魂を救うことになる。肉体こそ失っているものの彼が最後の「輝ける力」であることが、クレスタ石の反応によって判明。そのとき、源氏の亡霊が彼を完璧に消し去ろうと襲いかかる。



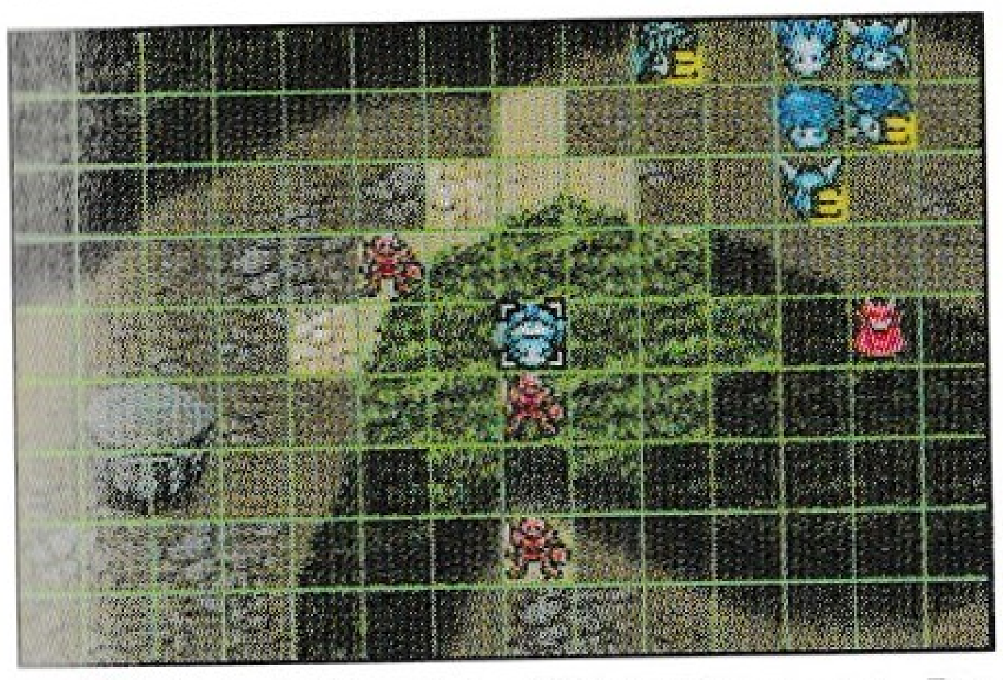
クレスタ石も反応が強くなったり弱くなったり…うっ、なんだ?!　光がっ！



捨て置かれては…捨て置かれては
我の魂も滅するところであった…。
礼を言う…。

TACTICS 味方を散らして敵全滅を狙え

マップが狭く、味方を下に進めれば、ターゲットの義経とはすぐに戦闘へ突入する。よってボーナスの獲得は難しくない。しかし、このステージまで来ると敵が所持するお金が多いので、なるべく数多くのザコを倒しておきたい。味方を3方向に分けて進めよう。



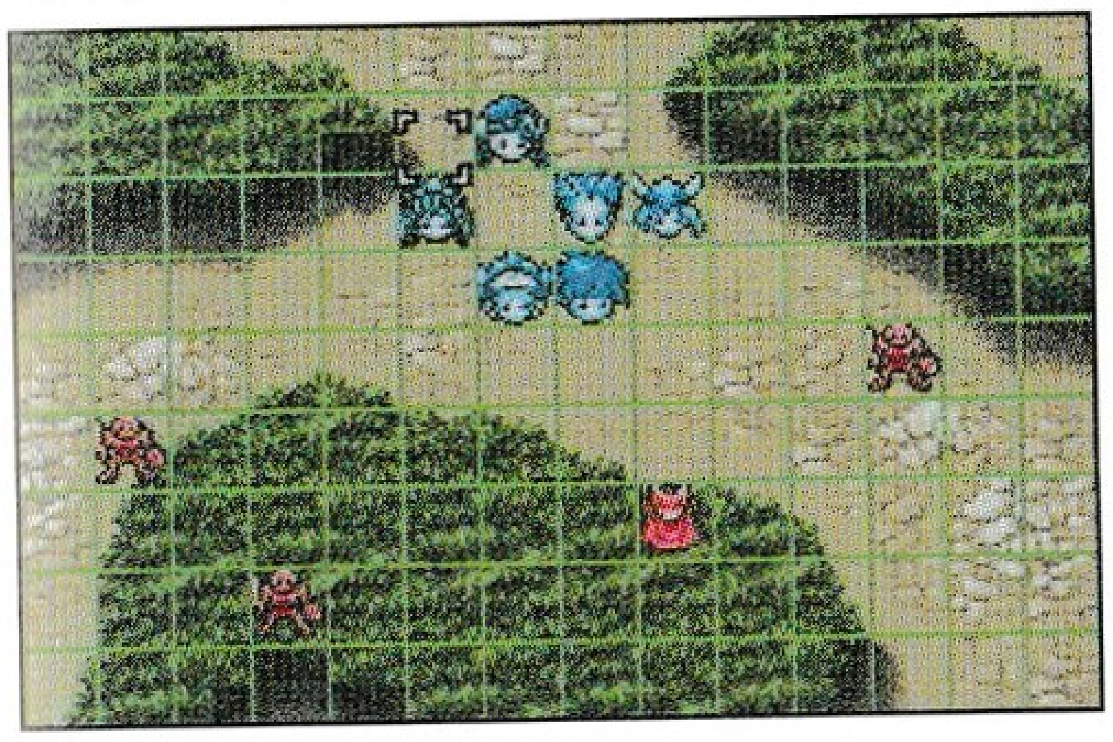
▲ⓑ付近の敵に対しギルを向かわせ、「かいてんぎり」で一掃する手も。

TACTICAL CHART

T1	味方ユニットをⓐ、ⓑ、ⓒの3方へ進める
T2	各ユニットの間合いに入った敵から撃退していく
T3	ⓐで義経を足止めし、HPを半分以下まで削っておく
T4	できる限りザコを倒してお金を稼いでから義経にトドメ

T1-2 味方を3方に分けて戦う

まず義経に対抗できる主力ユニットを中心に、5〜6人をⓐへ移動。ⓑには2〜3人ほど戦力を割く。ⓒ付近の敵に対しては、サンドラのように移動力の低い者や、変身で1ターンを消費してしまうアムルを当てよう。散らばった味方ユニットに対し、敵は自然と寄ってくるので、迎え撃つ形で撃退すれば良い。



◀多くの敵が集まってくるⓐが主戦場となる。主力を多めに投入しよう。

T3-4 ザコを倒してから義経にトドメ

早ければT2には義経と遭遇することになるが、まずは他のザコの数を減らすことを優先させよう。ただし、義経はHPが多いので、T4に倒しそこねることのないよう、T3のうちからダメージを与えておいた方が良いだろう。クロヴィスの「おたけび」で動きを止めれば、安全にザコ退治を続けられる。



◀ワルキューレの「れんぞくぎり」で一気に押し切ることも可能。

⚠「ズールのてぶくろ」を装備

義経を退けた一行は景清の肉体を取り戻すため、黄泉の国の閻魔大王に会いに行くこととなる。ボーナスの「ズールのてぶくろ」を手に入れた場合は、必ず誰かに装備させよう。今後は敵の所持金が多いので、このグッズから受けられる恩恵も大きいのだ。

TO NEXT STAGE

STAGE 15



山城

勝利条件 弁慶を倒す

ボーナス条件のターン制限が3と短く、速攻が必要となる。主力ユニットを前面に配置して、橋の上に直行させよう。

STAGE MAP & DATA

ボーナス

パートナー専用武器（※1）

条件	3ターン以内にクリア

仲間

- 弁慶（※2）
- NO DATA
- NO DATA

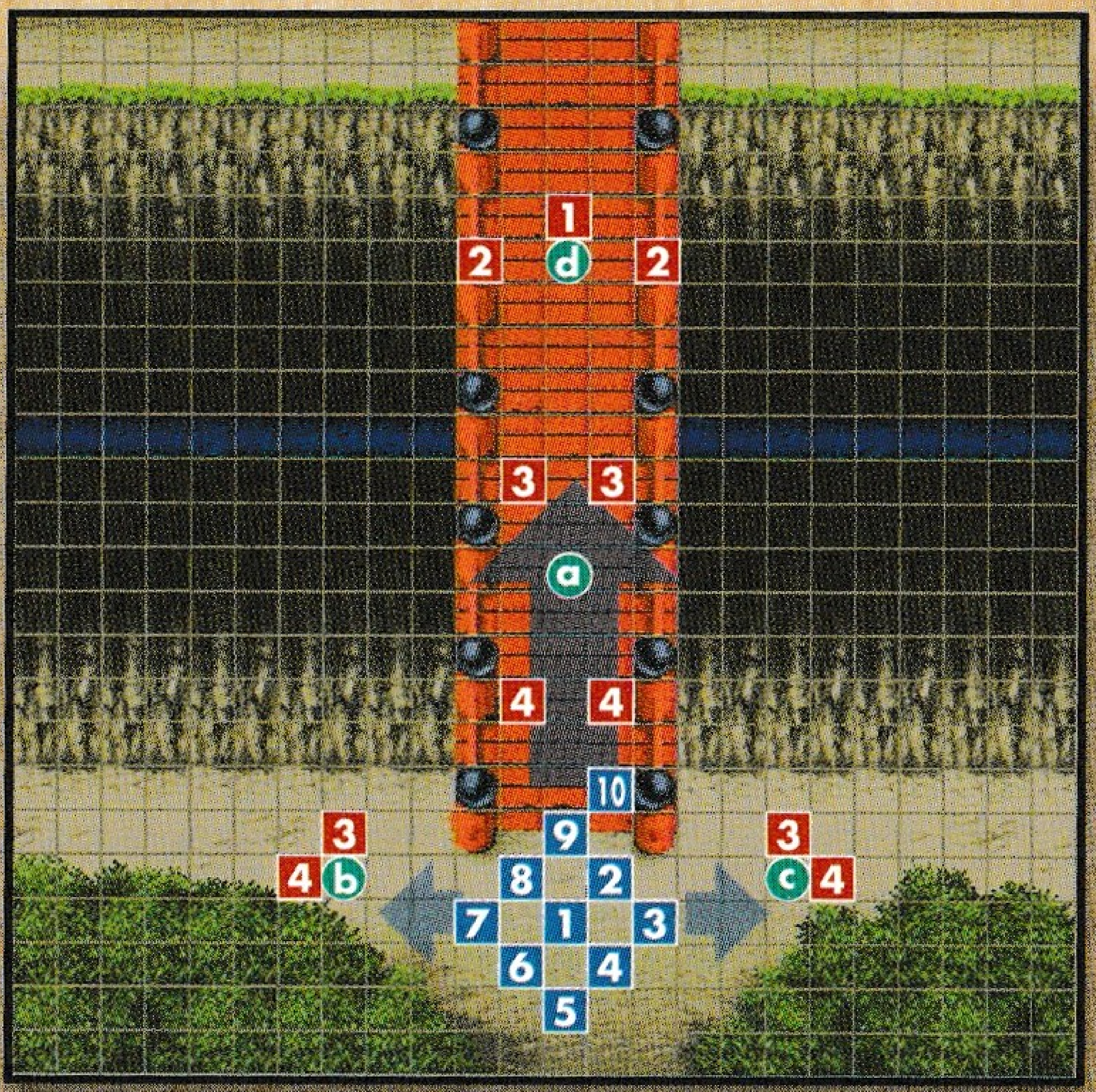
備考	ステージクリア後に仲間になる

レベルアップアイテム	レベルアップ上限
5	18

クリアマネー
6000

有効地形一覧

- NO DATA
- NO DATA
- NO DATA



FRIEND DATA ×10

1	主人公	LV –
2	平景清	LV –
3～10	選択ユニット	
NO DATA		
NO DATA		
NO DATA		

・景清以外がパートナーの場合、2は選択ユニットになる

ENEMY DATA ×11

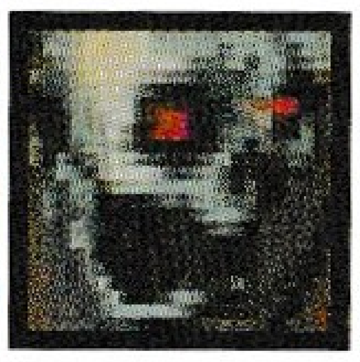
1 弁慶 TARGET



HP	540
G	2500
射程	1-3

▶P.121

2 じごくぐるま



HP	140
G	1000
射程	1

▶P.121

3 やりがいこつ



HP	135
G	1000
射程	2-4

▶P.121

4 がき



HP	125
G	1000
射程	1

▶P.121

NO DATA

NO DATA

※1…パートナーによって変化。ワルキューレ→ハートオブゼウス、クロヴィス→ドラゴンヴァラー、アムル→ドラゴントゥース、ギル→エクスカリバー、平景清→マサムネ

※2…平景清がパートナーの場合のみ

SCENARIO DIGEST

黄泉の国につながると言われる「闇の洞窟」を目指し、山城の国までたどり着いた主人公たち。橋を渡ろうとしたとき、魔物を連れた大男が一行の前に立ちふさがる。この大男こそ、かつて景清と死闘を繰り広げた弁慶であった…。



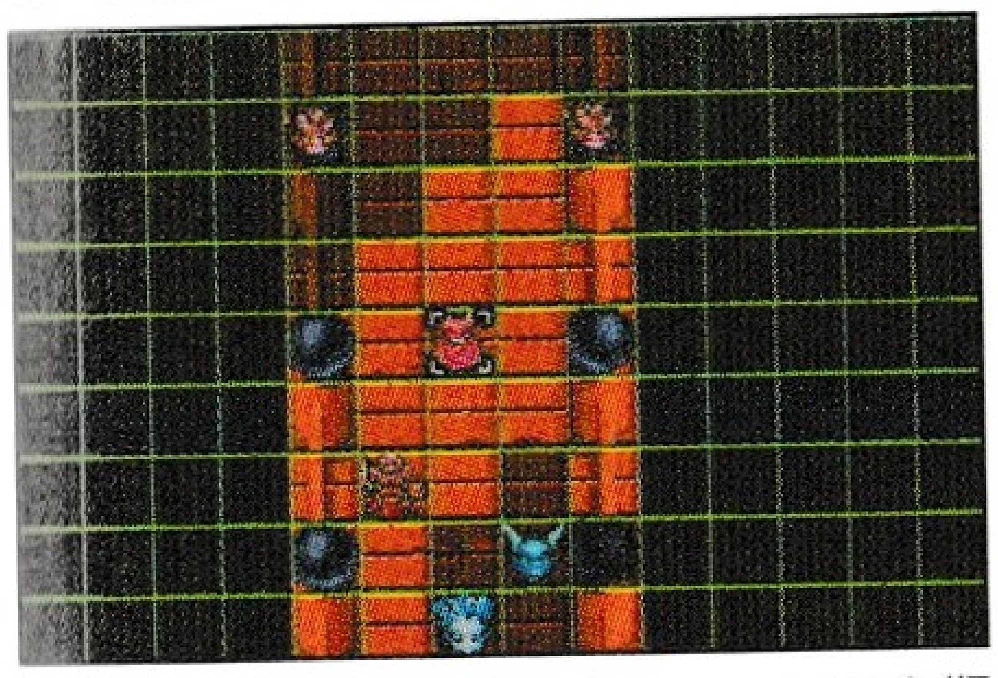
腕に覚えのある者はこの橋を通るがよい…！　だが…そうでない者は…武器を捨て早々に立ち去れい…！



やつは…義経に仕えし荒くれ者。忠君に仕えながら、ただひたすらに強さだけを追い求めた。そういう男よ。

TACTICS　ユニットを攻撃隊と守備隊に分ける

橋の上の敵は弁慶以外こちらに向かってこないので、敵の全滅を狙うならば、味方を2隊に分けよう。橋へ攻め上る部隊と、残って味方の初期位置付近の敵を迎撃する部隊を用意するのだ。この方法ならばボーナスと敵全滅の両立も十分可能になるだろう。



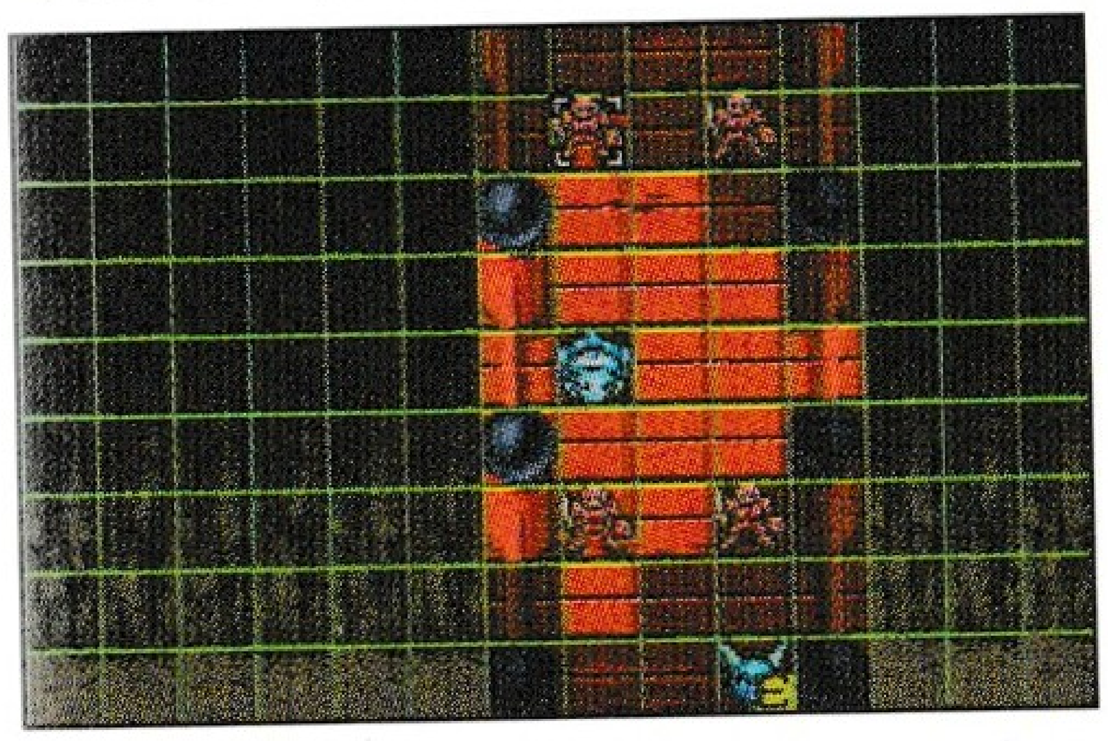
▲弁慶は南下してくるので、ボーナスを狙うだけなら速攻で集中攻撃すれば良い。

TACTICAL CHART

- **T1**　主力ユニットをⓐへ、残りのユニットはⓑとⓒへ
- ▼
- **T2**　ザコを優先して敵を攻撃し、数を減らしていく
- ▼
- **T3**　ⓓ付近のじごくぐるまを倒してから弁慶にトドメ

T1　主力ユニットを橋の上へ展開

ⓐを目指す部隊には、攻撃力と移動力に優れる主力ユニットを選ぼう。これらのユニットを出撃選択時に最後に選び8～10の位置に配置しておく。そうすればⓐ付近の敵に速攻が仕掛けられるのだ。さらに「たびびとのくつ」などの移動力がアップするアイテムを装備しておくと、より効果的だ。



◀ⓐへ進みつつ間接攻撃で途中の敵にダメージを与え、次のターンを楽にする。

T2　周囲の敵を撃退

ⓐ付近に到着した主力ユニットには、弁慶や周囲のやりがいこつが攻撃してくる。弁慶は次のターンで倒さねばならないので、このターンではHPを200程度に削っておきたい。やりがいこつを倒すのはそれからだ。同時にⓑとⓒに向かわせたユニットで、マップ下部の敵を1体ずつ倒していこう。

T3　ザコを倒してから弁慶にトドメ

このステージで一番倒しづらいのは、橋の一番奥、ⓓ付近にいるじごくぐるまだ。この2体のユニットはなかなか動かないので、こちらから攻めていくしかない。弁慶を倒す役のユニットを残し、それ以外の移動力の高いユニットを派遣して倒そう。そのうえで弁慶にトドメをさすようにすると良い。

⚠ パートナーの装備を完璧に

弁慶という障害を乗り越えた主人公たち。一行の旅も、いよいよ黄泉の国へさしかかろうとしている。このステージのボーナスで、パートナーは最強の武器を手に入れることになる。併せて防具も最強のものに替え、完全無欠のユニットにしよう。

TO NEXT STAGE

STAGE 16



闇の洞窟

勝利条件 琵琶法師を倒す

敵の全滅がボーナス獲得の第一条件。マップが入り組んでいるためユニットをうまく分散させていく必要がある。

STAGE MAP & DATA

ボーナス

アミュレット

条件	5ターン以内に敵全滅

仲間

- マッピー（※1）
- ディグダグ（※1）
- NO DATA

備考	ステージクリア後に仲間になる

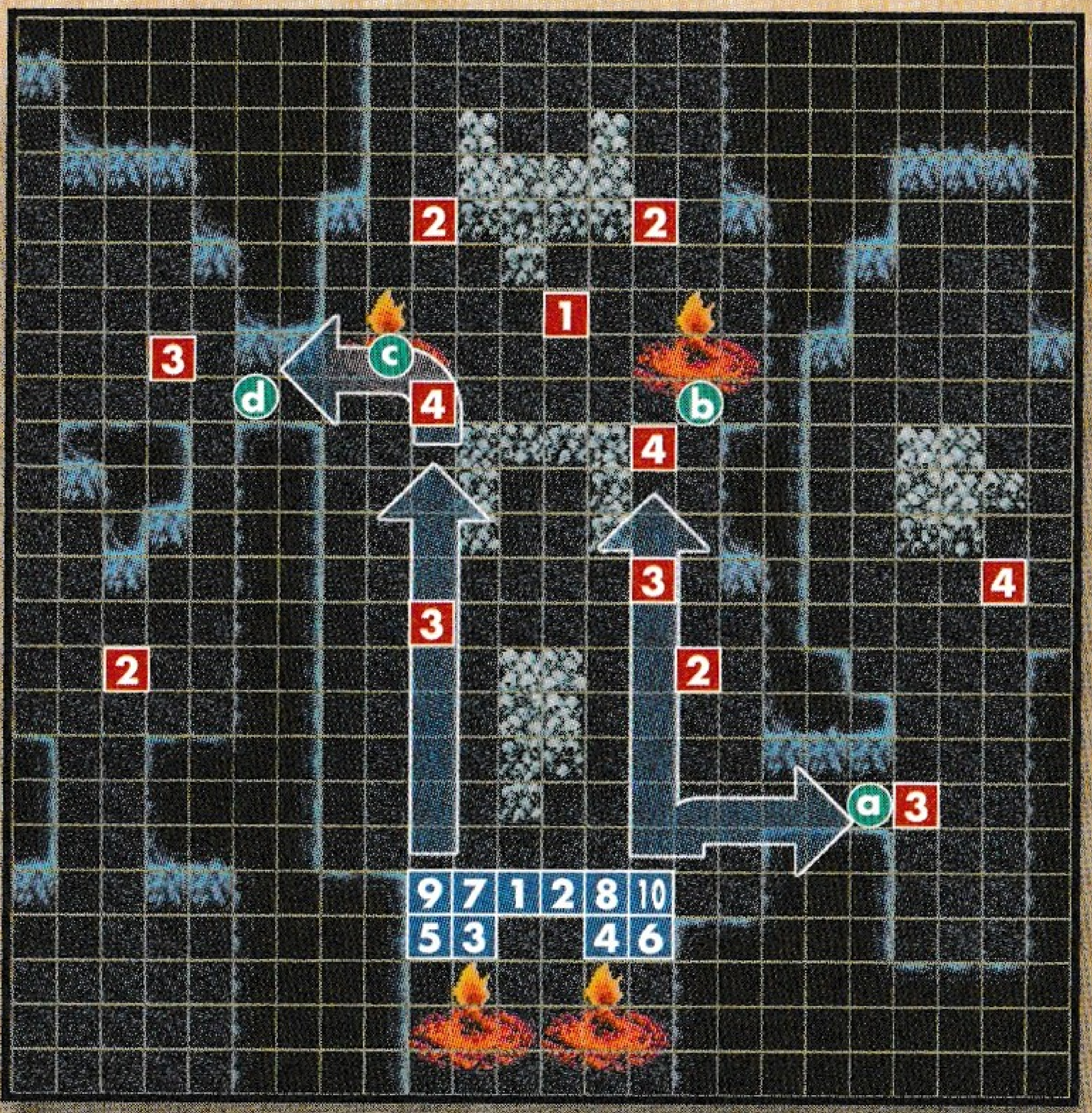
レベルアップアイテム	レベルアップ上限
5	18

クリアマネー

6000

有効地形一覧

- NO DATA
- NO DATA
- NO DATA



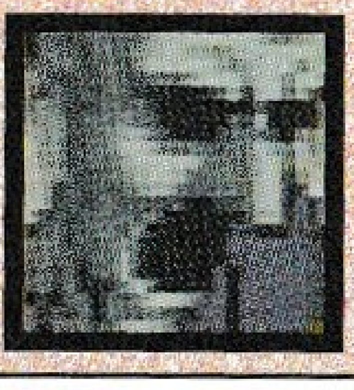
FRIEND DATA ×10

1	主人公	LV –
2	平景清	LV –
3～10	選択ユニット	
NO DATA		
NO DATA		
NO DATA		

・景清以外がパートナーの場合、2は選択ユニットになる

ENEMY DATA ×11

1 琵琶法師 TARGET



HP	510
G	2500
射程	1-4

▶P.122

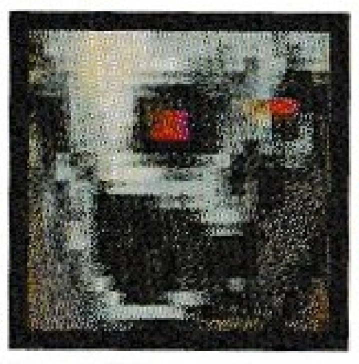
2 りゅう



HP	180
G	1000
射程	2-5

▶P.122

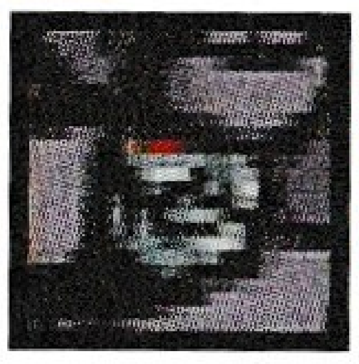
3 じごくぐるま



HP	140
G	1000
射程	1

▶P.121

4 まじん



HP	160
G	1000
射程	1

▶P.122

NO DATA

NO DATA

※1…平景清以外がパートナーの場合のみ

SCENARIO DIGEST

幾多の刺客を退けた主人公たちはいよいよ闇の洞窟へと入り、閻魔大王への謁見までもう一息となる。しかし、またもや琵琶法師という、景清と因縁深い敵が一行の行く手をさえぎる。景清が肉体を取り戻すまでの困難は、まだ続く…。



この洞窟の奥が…
黄泉の国へと通じておる…。



黄泉の国…この世とあの世がつながる場所。そのせいなのでしょうか、空間がゆらいでいるようですね。

TACTICS　琵琶法師はT5に一斉攻撃！

敵が分散しているので、敵を全滅してボーナスを獲得するにはユニットを3方に分ける必要がある。琵琶法師はこちらのパラメータを下げるマップ技を複数持っている。これを受けないよう5マス離れた位置で待機し、味方フェイズに一気に接近してケリをつけたい。



▲琵琶法師の技を受けた味方はその後役に立たなくなってしまう。

TACTICAL CHART

- **T1** 味方1体をⓐに派遣し、残りは北上させる
- **T2** ⓑ、ⓒに陣取って敵を撃退
- **T3** ⓒから2体の味方をⓓへ向かわせる
- **T4** 琵琶法師を包囲しつつ、周囲のりゅうを倒す
- **T5** 琵琶法師に主力ユニットを接近させて倒す

T1　まずは味方を二手に分けて進撃

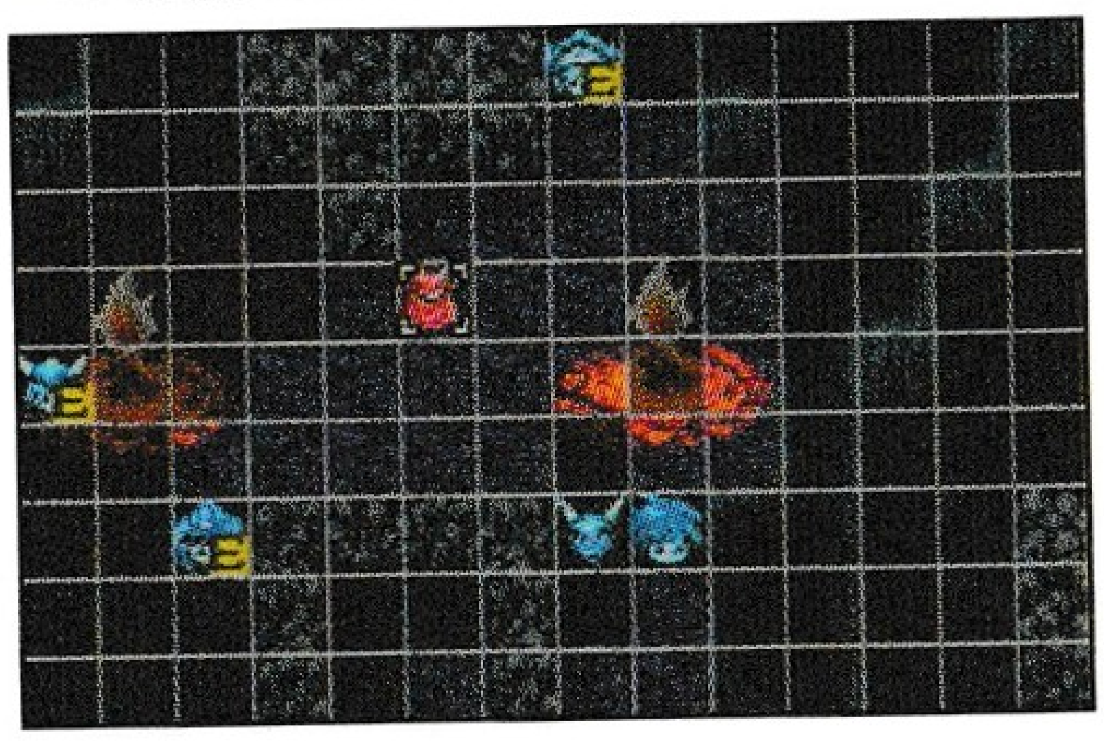
まず味方のなかから1体を選び、ⓐへと向かわせる。右側にいる2体の敵は、このユニットだけで倒すことになるので、能力の高い者が良いだろう。残りのユニットは、すべてⓑ、ⓒに向けて北上させる。中央のじごくぐるまには移動後にダメージを与えておくと、敵フェイズに反撃で倒せる可能性が高い。

T3　強力ユニットをⓓへ派遣

琵琶法師の射程に入らないように注意してⓑ、ⓒ付近の敵を倒していく。併せて一騎当千の主力ユニットをⓓへ向かわせよう。この頃にはマップ左にいたりゅうがⓓの近くまで来ているはずだ。SPを惜しまずに必殺技を繰り出し、T5までに倒してしまうこと。ここで手間取るとボーナス獲得はおぼつかなくなってしまう。

T4-5　琵琶法師を倒す

T4になったら、5マス離れた位置から琵琶法師を取り囲む。この段階までに、周囲のりゅうを間接攻撃で倒すのが理想だ。そしてT5に琵琶法師に集中攻撃を仕掛けて倒そう。ただし、1体でもザコが残っている状態で倒してしまうとその時点でステージクリアとなり、ボーナスが獲得できなくなることを忘れないように。



◀琵琶法師は動かないので、射程範囲に入らなければ何もしてこない。

TO NEXT STAGE

⚠「アミュレット」を主人公に装備

諸行無常を唱えながら、琵琶法師は退散。次のステージでは、ついに閻魔大王との対面がかなう。ボーナスで「アミュレット」を入手したら、主人公に装備させると良い。毎ターンのSP回復量が上がるので、安心して「クレストパワー」を連発できる。

STAGE 17

黄泉の国

勝利条件 閻魔大王を倒す

離れた位置にいる閻魔大王には速攻をかけなくてはならない。マップ攻撃技を持つ敵が多いので、防具を充実させておきたい。

STAGE MAP & DATA

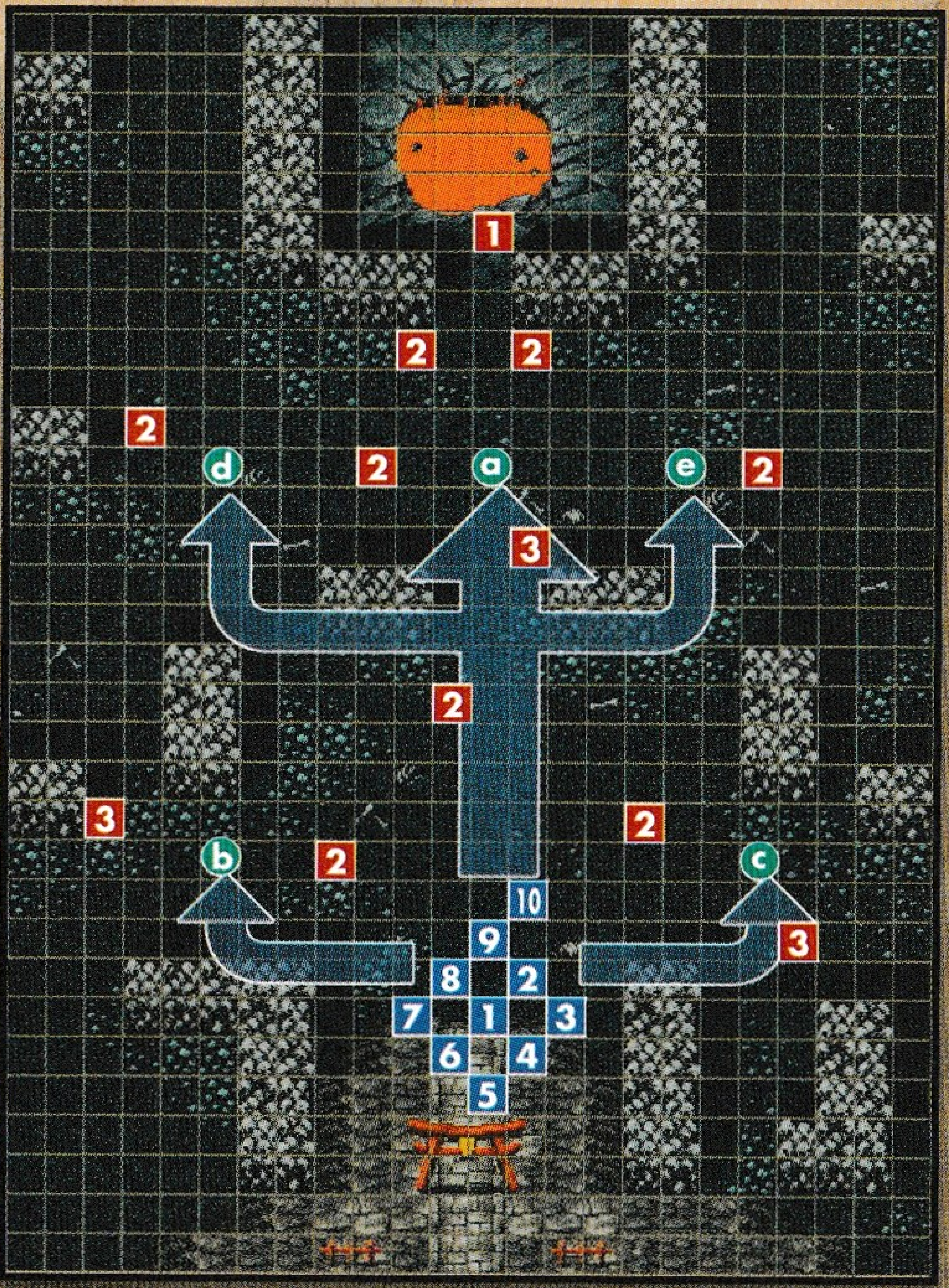
ボーナス	
ステージEX5が出現	
条件	6ターン以内にクリア

仲間	
平景清（※1）	
NO DATA	
NO DATA	
備考	ステージクリア後に仲間になる

レベルアップアイテム	レベルアップ上限
5	18

クリアマネー
6000

有効地形一覧
NO DATA
NO DATA
NO DATA



FRIEND DATA ×10

1	主人公	LV –
2	平景清	LV –
3～10	選択ユニット	
NO DATA		
NO DATA		
NO DATA		

・景清以外がパートナーの場合、2は選択ユニットになる

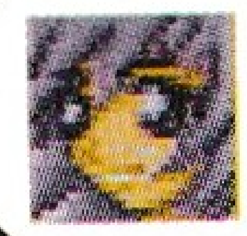
ENEMY DATA ×12

	1 閻魔大王 TARGET	2 まじん	3 みつくびりゅう
HP	500	160	150
G	5000	1000	1000
射程	∞	1	1-4
	▶P.122	▶P.122	▶P.122
	NO DATA	NO DATA	NO DATA

※1…平景清以外がパートナーの場合のみ

SCENARIO DIGEST

死闘の末に、やっとの思いで閻魔大王との対面を果たした一行。当初閻魔は、大義のために戦うという景清を信じてくれない。しかし、景清の魂の輝きを信じると言い放つ主人公に感じ入り、その力を試さんと戦いを挑んでくる。



世界の危機を救うために
景清の力が必要なんだ



頼朝を討つ、ただそのために何度でも
地獄から蘇るような輩ぞ。そのような
者を貴様は信じられると言うか？

TACTICS 少数精鋭で閻魔大王に突進

目標の閻魔大王は、遠くに位置しているうえに移動しない。ボーナスを狙うために、閻魔大王を倒す主力ユニットには「ウィングブーツ」などを装備しておこう。そのうえで8～10に配置してやれば、T3には閻魔大王と戦うことができる。



▲閻魔大王は全体攻撃技を持つ。防具を充実させておきたい。

TACTICAL CHART

T1	数体のユニットをⓑとⓒに、残りをⓐに向かわせる
T2	味方がⓐに集まったら、一部のユニットをⓓとⓔに散開
T3	ⓑ～ⓓ付近にいるザコを各個撃破する
T4-6	できるだけザコ敵を倒したのち閻魔大王を撃破

T1 ユニット数体を残してⓐへ

ⓑとⓒの近くにいるみつくびりゅうと戦うための戦力を数体残し、主力ユニットをⓐへ進めていこう。味方の中に防御力の低いユニットがいるなら、アリーシャを出撃させておくと良いだろう。ユニットを動かす前に「おうじょのオーラ」を使って、味方の防御力を底上げしておくのだ。



◀アリーシャを10以外に配置すると味方ユニット全員が効果範囲に。

T2-3 味方を散らしてザコを撃破

味方ユニットをⓐ付近に集めたら、閻魔大王と戦う主力はそのまま北上。残りのユニットは、ⓓとⓔに向かわせ、マップ左右にいる敵へ攻撃を行う。また、T1でⓐに向かわせず残した戦力も、ⓑとⓒ付近で戦わせる。各ザコとは少数で戦うことになるが、ターン数に余裕はあるのでじっくり攻めることができる。

T4-5 閻魔大王を倒す

主力ユニットを閻魔大王に接近させることができたら、まず周囲のまじんから撃破していこう。閻魔大王には「きのはどう」という強力なマップ全体攻撃があるが、消費SPが多く連発はできない。ボーナス条件のT6までは余裕があるので、回復を行いながら少しずつダメージを与えていけば良い。

⚠ 景清の装備品を揃える

閻魔大王は主人公たちを認め、景清を復活させる。喜ぶ景清だったが、仇敵の頼朝の復活を知ると、再び戦いへの想いをめぐらせるのだった。新たな仲間の景清には、攻撃補正のかかる技がない。「シャインソード」を買い与えて攻撃力を上げよう。

TO NEXT STAGE……

STAGE EX5

小さな狭間E

勝利条件 敵の全滅

ステージ17のボーナス条件を満たすと出現するステージ。ここで仲間になるぱっくの持つ強力な技で押し切っていこう。

STAGE MAP & DATA

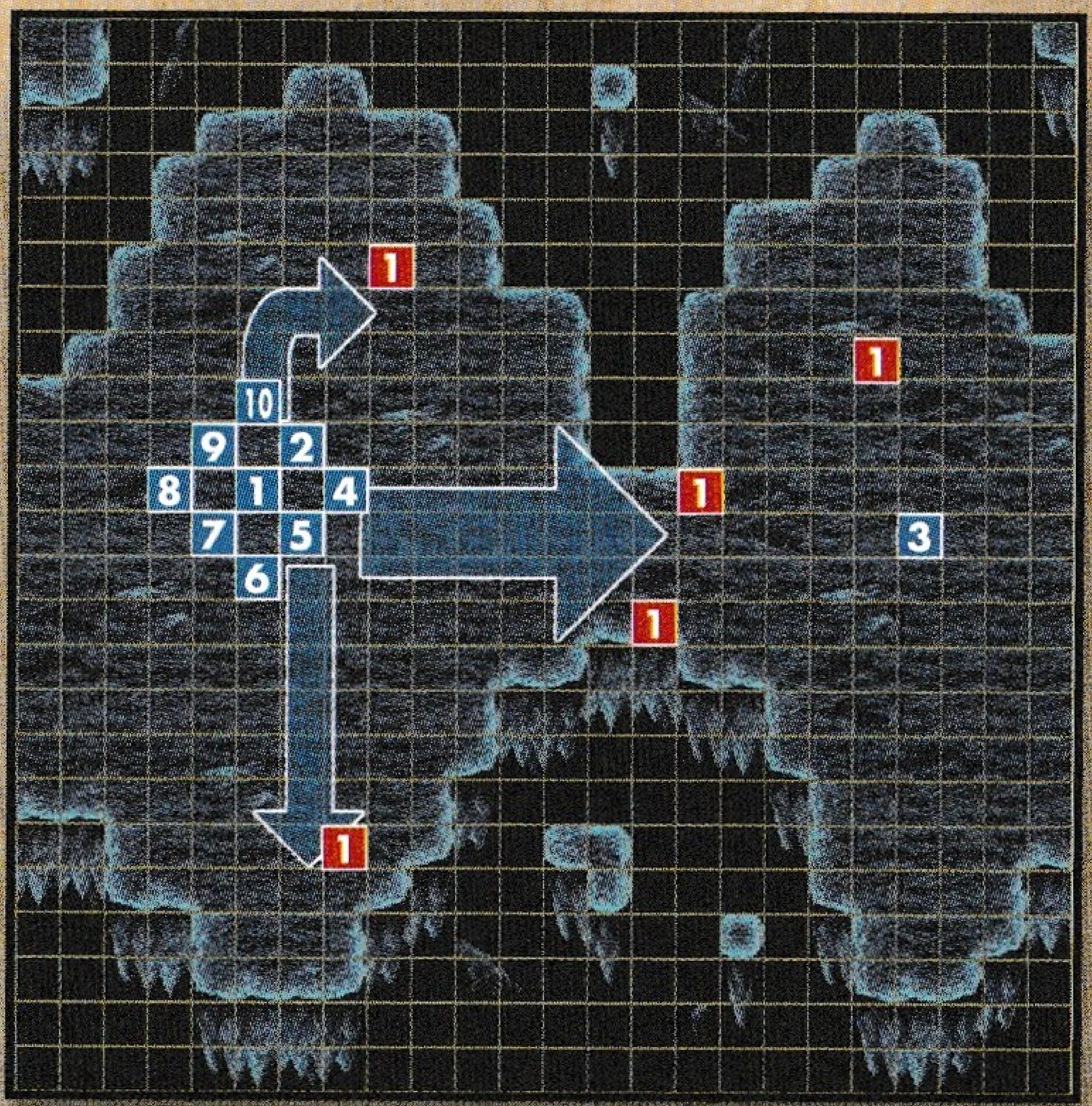
ボーナス	
マイスターランク	
条件	6ターン以内にクリア

仲間	
ぱっく	
NO DATA	
NO DATA	
備考	ステージ開始時に仲間になる

レベルアップアイテム	レベルアップ上限
5	25

クリアマネー
5400

有効地形一覧
NO DATA
NO DATA
NO DATA



▶FRIEND DATA ×10

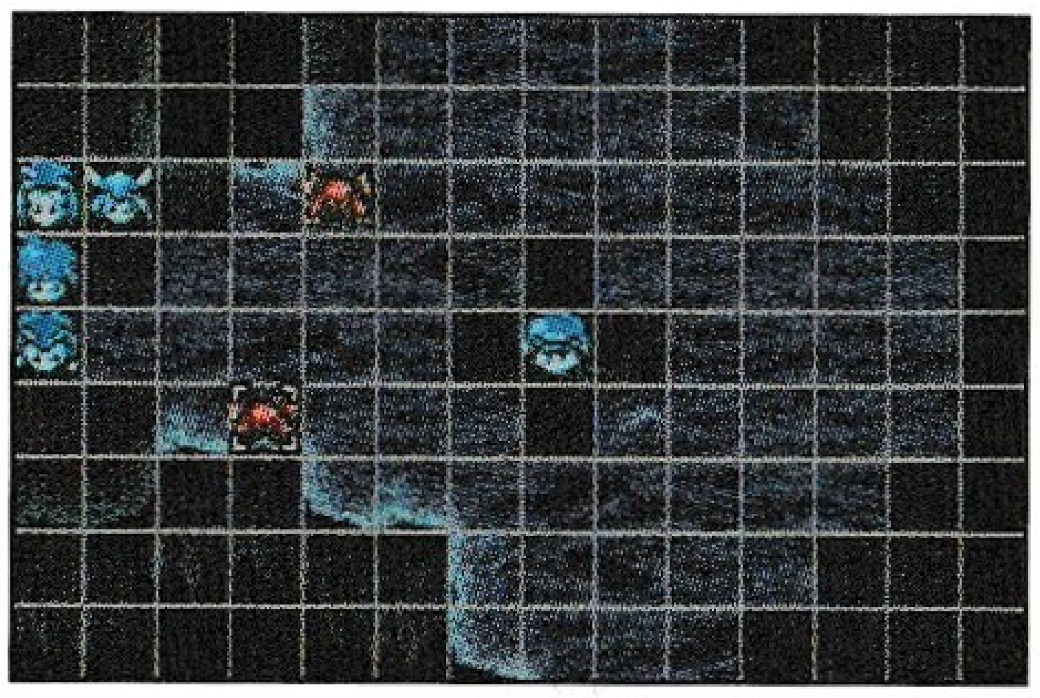
1	主人公	LV –
2	平景清	LV –
3	ぱっく	LV 16
4～10	選択ユニット	

▶ENEMY DATA ×5

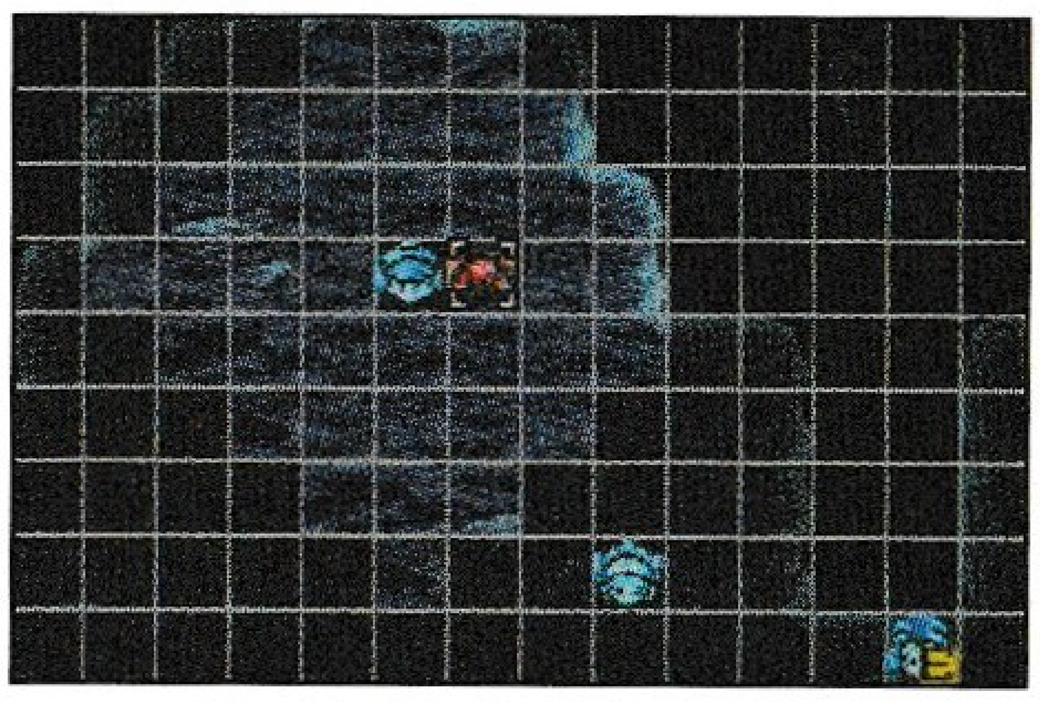
1	みつくびりゅう	
HP	150	
G	1250	
射程	1-4	
▶P.122		NO DATA

TACTICS ぱっくの間接攻撃を最大限に活用

ぱっくが孤立した状態になっているが、彼は強力な間接攻撃を持っている。初期配置の状態から、そのまま敵を狙い撃ちにしてやろう。主人公たちからもっとも離れている右上の敵は、ぱっくの「ホームラン」を使えば一撃で倒せるので、あとは残りの敵を各個撃破していけば良い。



▲マップ中央にいる敵に対しては、味方ユニットのうち数体を向かわせて、ぱっくと挟み打ちにする形で攻める。



▲マップ左上と左下に1体ずつ配置されているみつくびりゅうには、それぞれに味方を2体ずつ派遣すれば良い。

CHAPTER 6

～世界の中心～

次元の狭間&セントラーレ編

ついに5つの「輝ける力」は集まった。主人公たちはガジェスの導きに従い謎に包まれた次元の狭間へ向かう。

NEWCOMER


アポロン


アルテミス


アーリア神

SCENARIO CHART

STAGE 18 狭間の空間1

▶P.092

勝利条件	敵の全滅
ボーナス条件	5ターン以内にクリア
ボーナス	せいなるオーブ
仲間になるキャラクター	―

STAGE 19 狭間の空間2

▶P.094

勝利条件	デュポンを倒す
ボーナス条件	2ターン以内にクリア
ボーナス	ライトクレスタ
仲間になるキャラクター	アポロン、アルテミス

STAGE 20 狭間の空間3

▶P.096

勝利条件	敵の全滅
ボーナス条件	5ターン以内にクリア
ボーナス	かみのせいはい
仲間になるキャラクター	アーリア神

STAGE 21 タワーゲート内ゲート前

▶P.098

勝利条件	パンドラを倒す
ボーナス条件	―
ボーナス	―
仲間になるキャラクター	―

STAGE 22 ゲート内空間

▶P.100

勝利条件	パンドラを倒す
ボーナス条件	―
ボーナス	―
仲間になるキャラクター	―

ENDING

STAGE 18



狭間の空間1

勝利条件	敵の全滅

ボスクラスの敵が同時に2体も登場。強力なマップ攻撃を持つワルキューレやギルを出撃させて、両方同時に攻撃しよう。

STAGE MAP & DATA

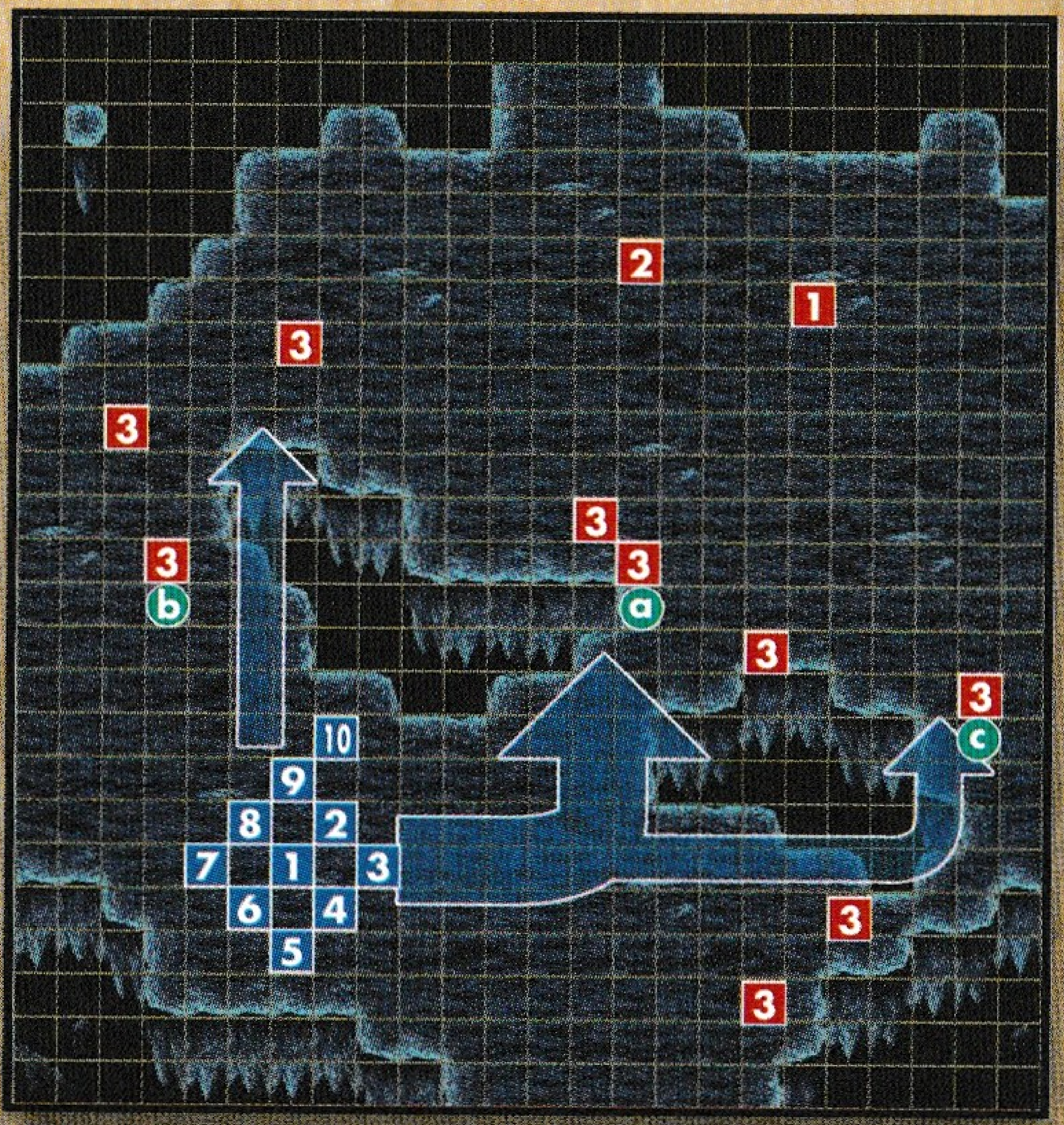
ボーナス
せいなるオーブ
条件 5ターン以内にクリア

仲間
NO DATA
NO DATA
NO DATA
備考 –

レベルアップアイテム	レベルアップ上限
5	25

クリアマネー
9000

有効地形一覧
NO DATA
NO DATA
NO DATA



▶FRIEND DATA ×10

1	主人公	LV –
2	アムル	LV –
3	アリーシャ	LV –
4～10	選択ユニット	
	NO DATA	
	NO DATA	
	–	

▶ENEMY DATA ×11

1 メデューサ



HP	540
G	3500
射程	1-4

▶P.123

2 セイレーン



HP	540
G	3500
射程	1-4

▶P.123

3 ランドアーチン



HP	130
G	1000
射程	1

▶P.123

NO DATA
NO DATA
NO DATA

SCENARIO DIGEST

ゲートを閉じるために必要なアーリア神は、すべての世界を巡ってもなお見つからなかった。不安定になったテポタアーチで行けるのは、次元の狭間のみ。主人公たちはガジェスの導きを信じ、危険を顧みずに未知の領域へ飛び込んでいった。



大したもてなしはできないのよ
だから代わりに…とびきりの絶望を
プレゼントさせてもらうわ！



レクイエムは私が歌ってあげるから
安心してね

TACTICS　2体の強敵はマップ技で一度に攻める

メデューサとセイレーンという、500以上のHPを持つ強敵が2体登場。両者を短時間で倒すにはマップ攻撃技が有効だ。あらかじめギルやワルキューレの攻撃力を武器やグッズで補強しておくと良い。ⓐで待ち受けて、両者が近づいてきたところを一気に叩こう。



▲ザコは射程1のランドアーチンだけなので、倒すのに手間はかからない。

TACTICAL CHART

- **T1** 味方を3つに分けてⓐ、ⓑ、ⓒに向かわせる
- ▼
- **T2-3** ⓐでボスの接近を待ちつつ接近してくるザコを撃退
- ▼
- **T4** ワルキューレやギルのマップ攻撃技でボスをまとめて攻撃
- ▼
- **T5** ボスにトドメをさし、討ちもらしたザコを全滅させる

T1 味方を3つに分ける

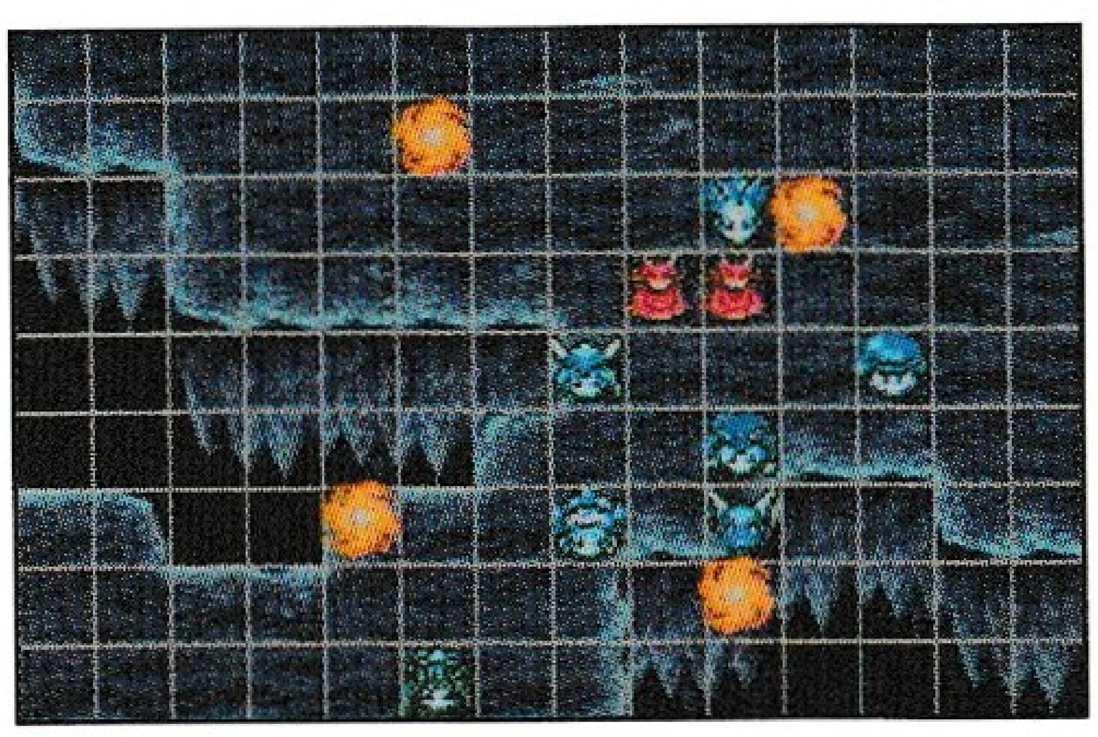
ワルキューレやギルなど、強力なマップ攻撃技を持つユニットと、攻撃力の高い主力ユニットをⓐに移動させてメデューサとセイレーンを待ち受ける。同時に、マップ左右に配置されているランドアーチンを倒すため、移動力が高い、もしくは長射程の間接攻撃技を持つユニットをⓑ、ⓒに向かわせよう。

T2 各ポイントでランドアーチンを倒す

3ヵ所に分散させた各部隊で、各地点のランドアーチンを撃破していく。ⓐに配置したユニットには、メデューサやセイレーンと戦うときのことを考えて、なるべくSPを温存させたまま戦闘を行わせる方がいいだろう。逆にⓑ、ⓒのポイントに向かわせたユニットには強力な技を使わせ早めに敵を撃破してしまおう。

T4-5 マップ技でボスにまとめてダメージ

メデューサとセイレーンがⓐ付近に近づいたら、マップ攻撃技で両者のHPを同時に削り、その後、強力な技を持つユニットで1体ずつ確実に倒していこう。両者はそれぞれ、命中率と回避率を下げる技とSPを減少させる技を持っている。使われると非常に厄介なので、敵フェイズに入る前に一気に勝負を決めたい。



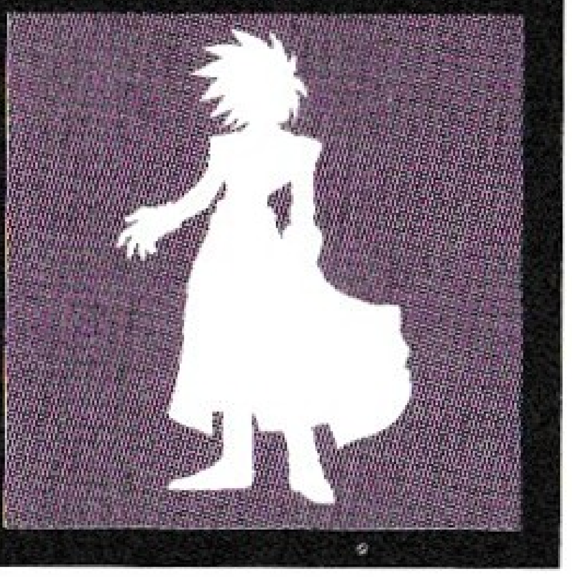
◀ワルキューレは「サイクロン」使用分のSPを温存しておくこと。

⚠ 主力に絞ってレベルを上げる

ここでアーリア神を発見することはできなかったが、かすかに聞こえた謎の声を頼りに一行は先へ進む。次のステージのボスは、最終ボスに匹敵する能力を持つ。これに対抗すべく、主力の味方ユニットを優先してレベルアップさせておこう。

TO NEXT STAGE……………………………

STAGE 19



狭間の空間2

勝利条件　デュポンを倒す

敵は1体だが、そのHPの量は尋常ではない。ボーナスである主人公の最強武器を手に入れるため、攻撃力重視でメンバーを選ぼう。

STAGE MAP & DATA

ボーナス

ライトクレスタ

条件：2ターン以内にクリア

仲間

- アポロン
- アルテミス
- NO DATA

備考：ステージクリア後に仲間になる

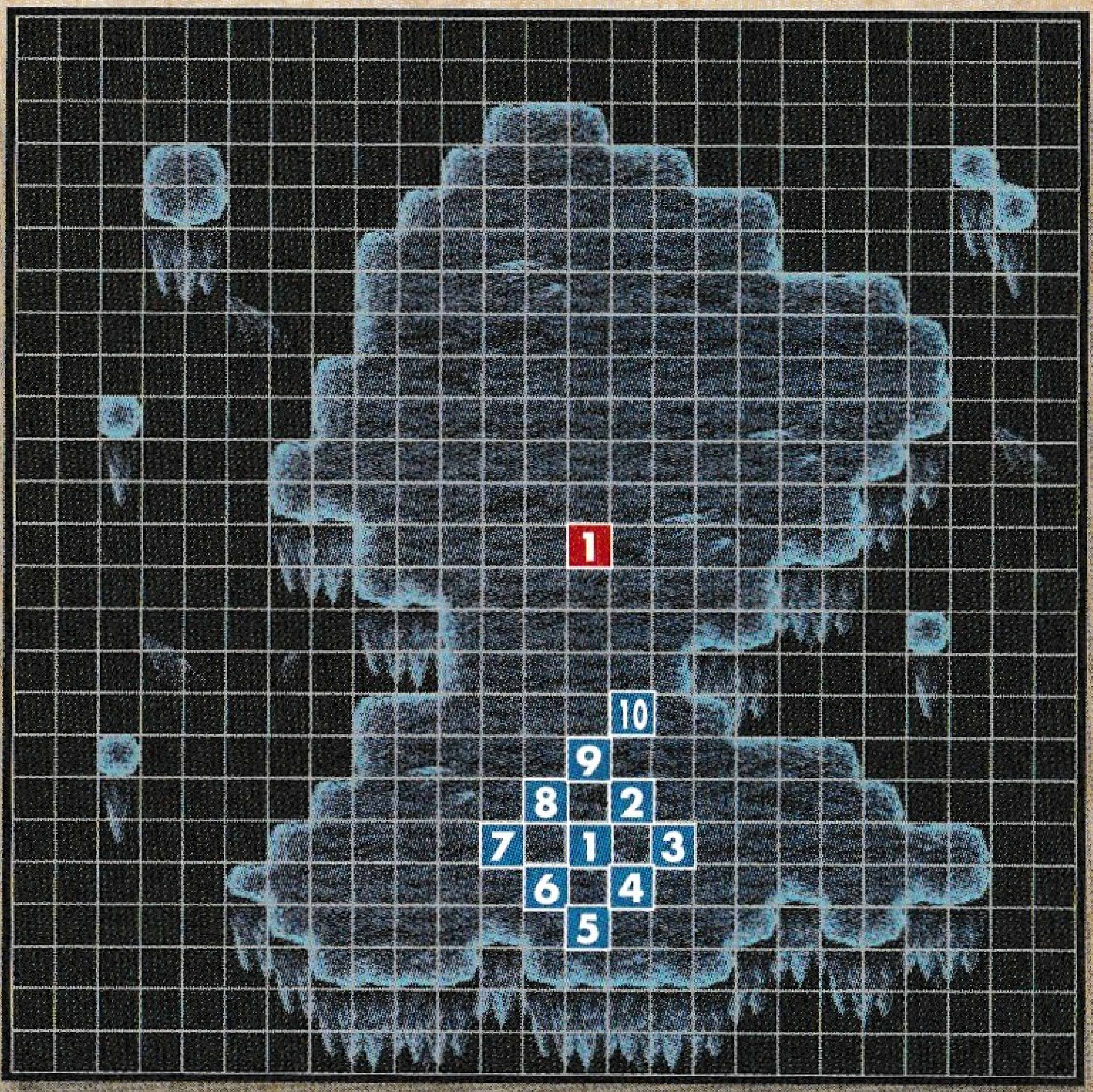
レベルアップアイテム	レベルアップ上限
5	25

クリアマネー

12000

有効地形一覧

- NO DATA
- NO DATA
- NO DATA

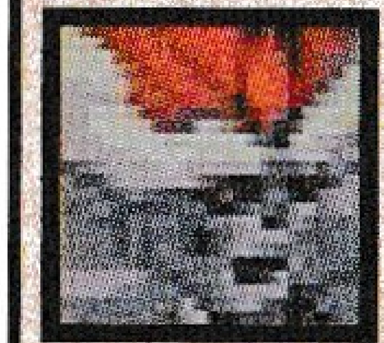


FRIEND DATA ×10

1	主人公	LV –
2～10	選択ユニット	
	NO DATA	
	NO DATA	
	NO DATA	
	NO DATA	
	–	

ENEMY DATA ×1

1 デュポン TARGET



HP	999
G	5000
射程	1-4

▶P.123

NO DATA

NO DATA

NO DATA

NO DATA

NO DATA

SCENARIO DIGEST

メデューサやセイレーンとの激戦をくぐり抜けた一行の前に、強大な悪魔、デュポンが現れる。これまでにない力を持つ相手に苦戦する主人公たち。しかしこの戦いの果てに、彼らは頼りになる仲間と、重要な情報を得ることになる。



我が名はデュポン
ここを通りたくば
我を倒してゆくがよい



…うぬ、よくは分からぬが…通さぬと
言うなら…斬り捨てて行くまで…
…覚悟はよいか？

TACTICS　主力を敵の近くに配置して速攻！

ボーナスを得るには、999ものHPを持つデュポンを2ターンで倒さなくてはならない。それにはクロヴィスなど、攻撃力の高いユニットを最低でも3体は出撃させておきたい。またこれらの主力をデュポンの近くに配置し、T1から攻撃できるようにする工夫も必要。



▲デュポンの耐久力を打ち破るため、ぱっくが仲間にいるならば必ず出撃させよう。

TACTICAL CHART

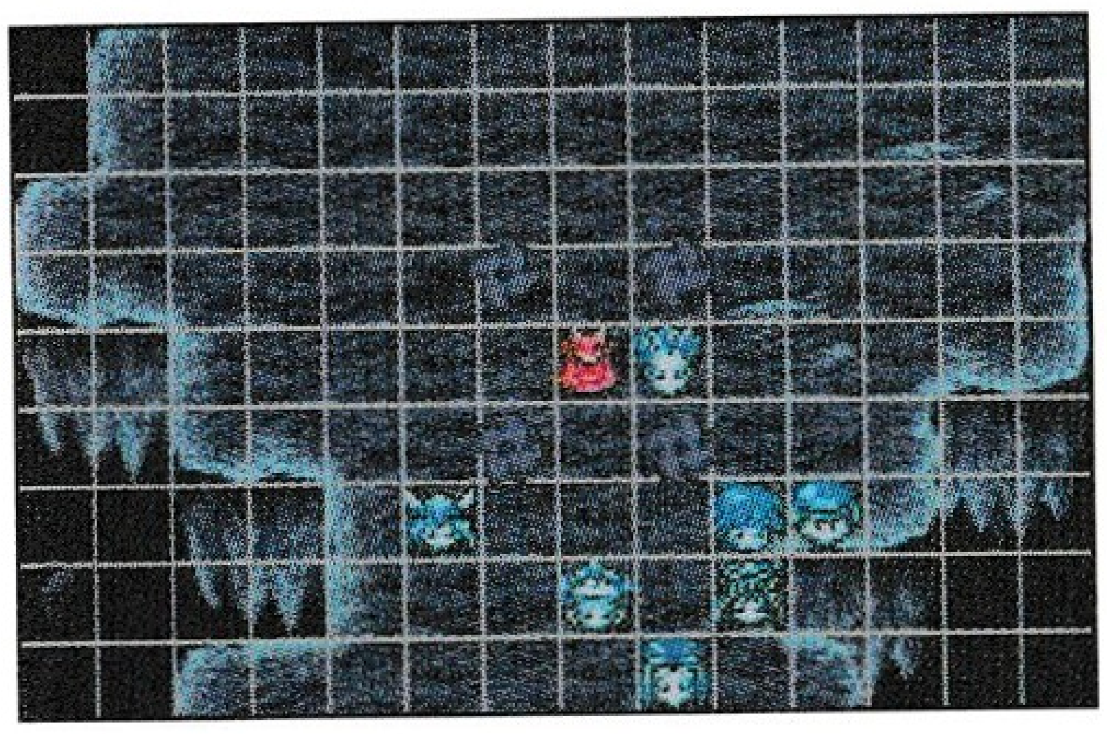
T1 主力をデュポンの近くに配置して攻撃を仕掛ける

▼

T2 全ユニットでデュポンを攻撃して倒す

T1 主力は2、8、9、10に配置

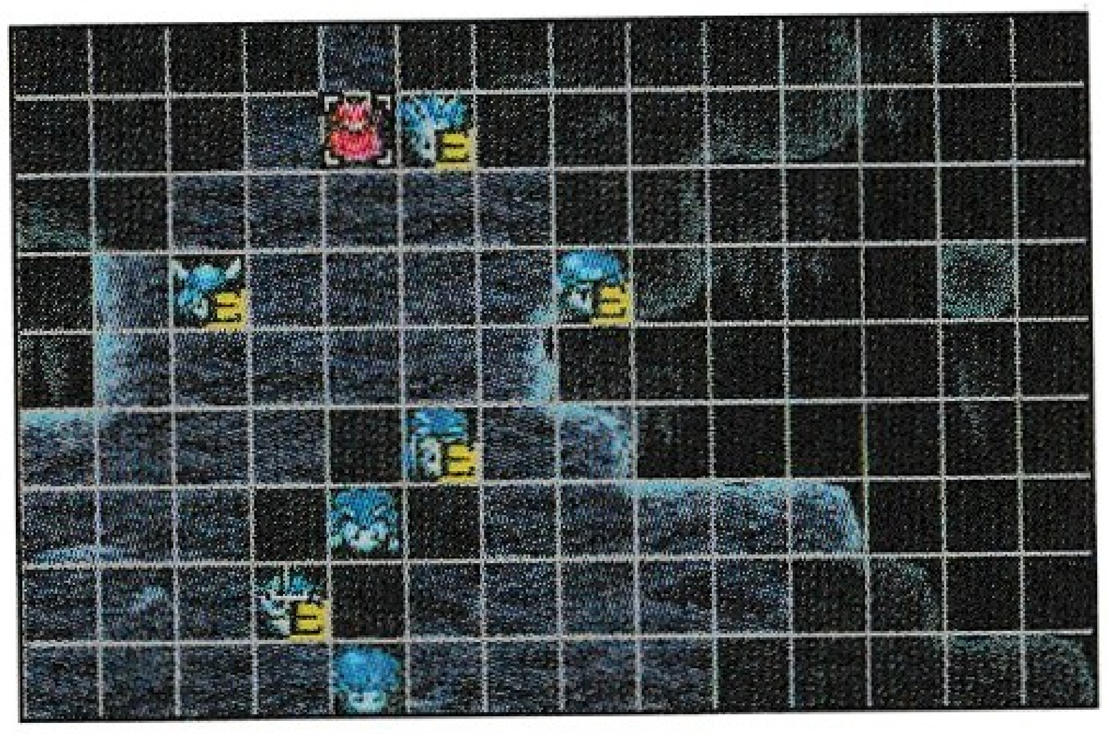
デュポンの弱点は、隣接した相手に反撃ができないこと。T1から接近戦を仕掛けていけば、味方の被害を抑えつつ戦える。出撃選択時に1番目と7〜9番目に選んだユニットは、デュポンの近くに配置される。これを利用して主力ユニットを前線に出そう。他の味方ユニットはデュポンの射程ギリギリまで移動させておく。



◀敵フェイズでは強烈なマップ攻撃技を使ってくるので、主力のみ接近。

T2 デュポンに総攻撃をかける

T1でデュポンに接近戦を挑んだユニットは、引き続き攻撃を仕掛ける。そのほかのユニットも、デュポンに接近して攻撃。ただしデュポンに隣接できるユニットは4体までなので、間接攻撃ができる者には遠距離から攻撃させせよう。ぱっくがいるならば「ホームラン」でデュポンのHPの多くを奪うことができる。



◀コアクマンやサンドラならば、デュポンの射程外から攻められる。

⚠ 主人公のレベルを優先して上げる

戦いを終えた主人公たちの前に、アポロンとアルテミスが登場。彼らがもたらした情報は、アーリア神の居場所を告げるものだった。レベルアップアイテムがもらえるのは次のステージが最後。ステージ22に備え、今のうちに主人公のレベルを上げよう。

TO NEXT STAGE……………………

STAGE 20

狭間の空間3

勝利条件	敵の全滅

敵は5体と数こそ少ないものの、全員がHP700超という強敵ばかり。強力な装備が揃っていない限り、ボーナス獲得は難しい。

STAGE MAP & DATA

ボーナス
かみのせいはい
条件：5ターン以内にクリア

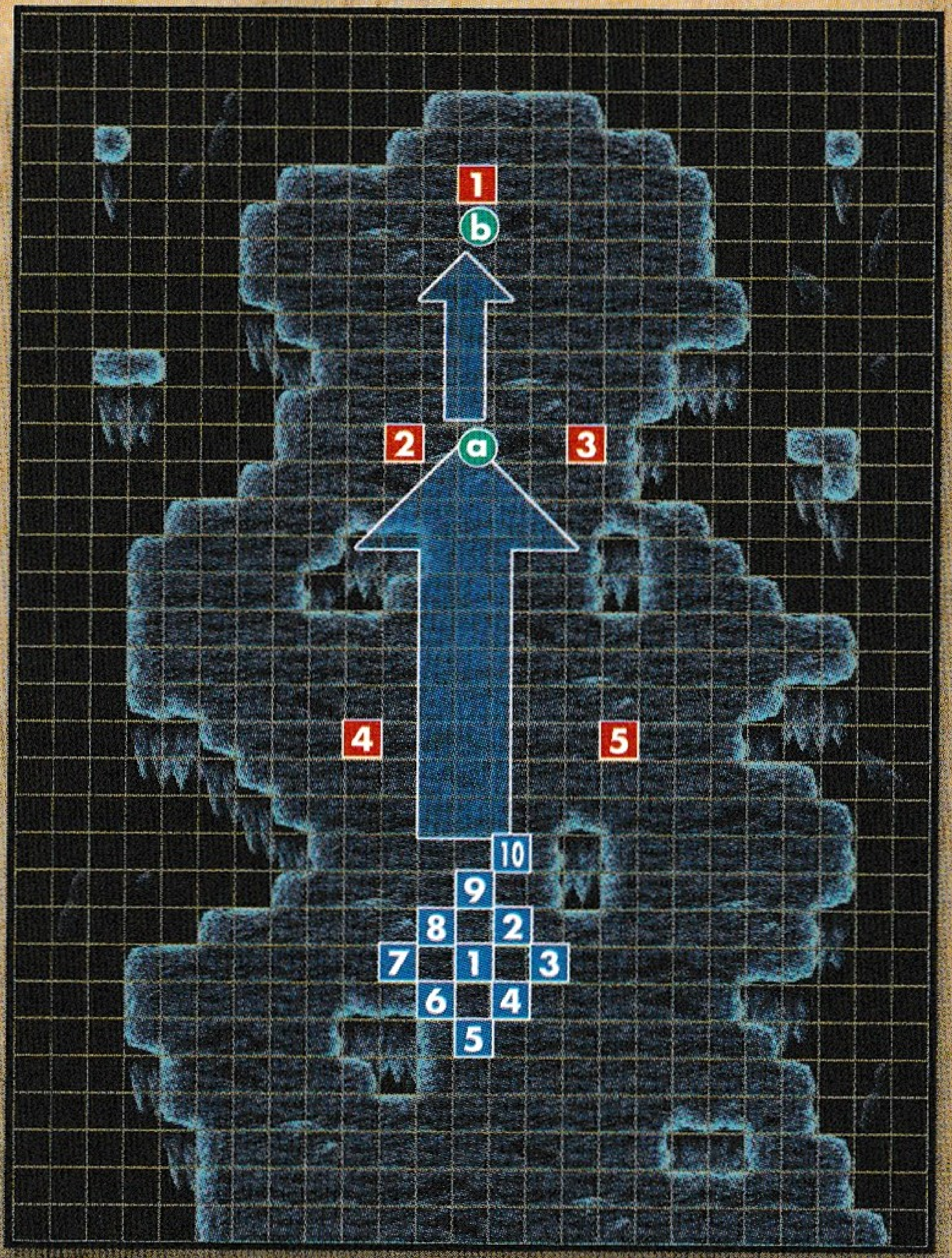
仲間
- アーリア神
- NO DATA
- NO DATA

備考：ステージクリア後に仲間になる

レベルアップアイテム	レベルアップ上限
5	25

クリアマネー
18000

有効地形一覧
- NO DATA
- NO DATA
- NO DATA



▶FRIEND DATA ×10

1 主人公	LV	–
2 アムル	LV	–
3 クロヴィス	LV	–
4 ワルキューレ	LV	–
5 ギル	LV	–
6 平景清	LV	–
7～10 選択ユニット		
–		

▶ENEMY DATA ×5

1 カオス



HP 900 / G 7500 / 射程 1-4

▶P.124

2 ゾウナ



HP 750 / G 7500 / 射程 1-4

▶P.124

3 頼朝



HP 840 / G 7500 / 射程 1-5

▶P.124

4 ドルアーガソウル



HP 780 / G 7500 / 射程 1-4

▶P.124

5 ドラゴンダハーカ



HP 720 / G 7500 / 射程 ∞

▶P.125

NO DATA

SCENARIO DIGEST

アポロンとアルテミスを伴い、アーリア神を探す主人公たち。その希望の芽をつもうと、ドルアーガ、ドラゴンダハーカ、ゾウナ、頼朝が襲いかかる。かつて死闘を繰り広げた宿敵の復活に、血をたぎらせるヒーローたちであった…。



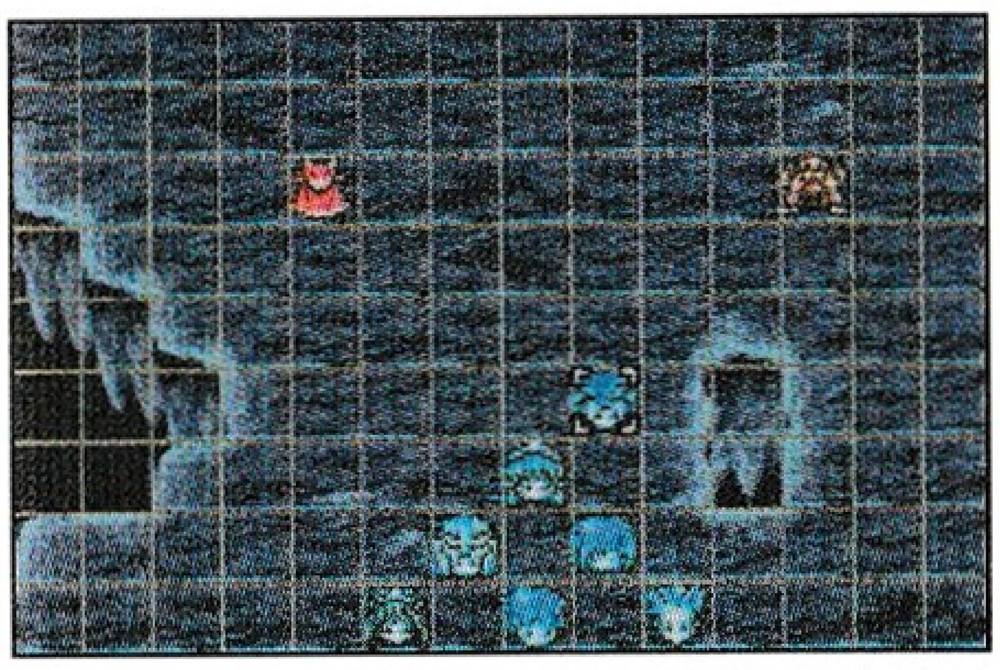
ワタシは新たな体を手に入れたのだ。2度もワタシを倒した最強の体と我が魂。内から力が溢れてくるようだ。



そんなことでボクが負けるものか！ ボクの力は勇気だっ！　同じ体であってもボクの魂は決して負けはしないっ！

TACTICS　ドルアーガソウルへの速攻がボーナスへの近道

このステージでもっとも厄介なのは、ドルアーガソウル。T1の敵フェイズに「イリュージョン」という技を使われると、以降3ターンの間、こちらの攻撃をすべて回避するようになる。T1で大ダメージを与えておき、効果が解けるT5でトドメを刺そう。



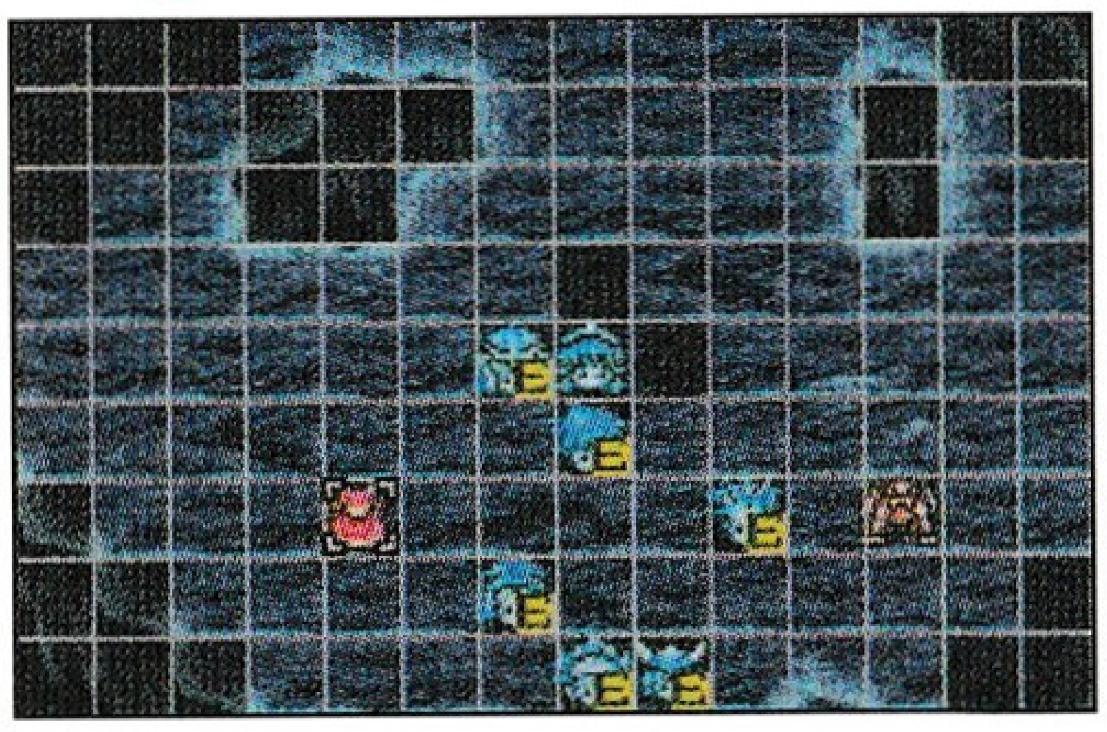
▲味方からはやや離れているので、T1のうちにトドメを刺すのは難しい。

TACTICAL CHART

T1	全ユニットをⓐへ進めつつドルアーガソウルに集中攻撃
T2	味方の半分でドラゴンダハーカを攻撃、残りはⓐへ
T3	2体の精鋭をⓑへ、残りはⓐで付近の敵を攻撃
T4	ⓐとⓑ付近の敵を倒す
T5	ドルアーガソウルをⓐ付近で迎撃し、敵を全滅

T1　間接攻撃要員でドルアーガソウルを攻める

初期配置の都合上、T1にドルアーガソウルに攻撃を仕掛けられるのは、主人公と選択ユニットのみ。アポロン、アルテミス、ぱっくといった、移動後に強力な間接攻撃を使用できるユニットを出撃させると良い。これらのユニットでドルアーガソウルを攻撃しつつ、全ユニットをⓐ目指して進めよう。



◀T1に「イリュージョン」を使ってこなかった場合はT2で倒そう。

T2-4　ドルアーガソウルから逃げつつ侵攻

ほぼ無敵の状態になったドルアーガソウルと戦うのは無意味。ドルアーガソウルの射程範囲に入らないように味方ユニットを移動させ、他の敵に攻撃を仕掛けていこう。一番遠くにいるカオスには2体の精鋭ユニットを向かわせる。T4が終わるまでに、ドルアーガソウル以外の敵を倒しておくのが理想だ。

T5　無敵状態が解けたところでトドメを

ドルアーガソウルの無敵状態はこのターンで解ける。これまでに距離をとり続けていれば、向こうの方から味方ユニットを追ってきているはずなので、ⓐ付近で迎撃しよう。T1でHPを300ぐらいまで減らしていれば、このターンでラクに倒せる。あとはT4までで討ちもらした敵にトドメをさしていけば良い。

⚠「かみのせいはい」を主人公に装備

ついにアーリア神と巡り合い、ゲートを閉じるために必要な力がすべて揃う。あとはガジェスをクリスタルから解放するのみ！　次のステージでは、「かみのせいはい」が非常に役立つ。ボーナスで獲得したら必ず主人公に装備させておこう。

TO NEXT STAGE……………………………………

STAGE 21



タワーゲート内ゲート前

勝利条件	パンドラを倒す

イベントの最中に始まる戦闘。初期配置では味方がバラバラに散ってしまっている。まず戦力を集めてからパンドラのみを狙おう。

STAGE MAP & DATA

ボーナス

–

条件 –

仲間

NO DATA

NO DATA

NO DATA

備考 –

レベルアップアイテム	レベルアップ上限
0	25

クリアマネー

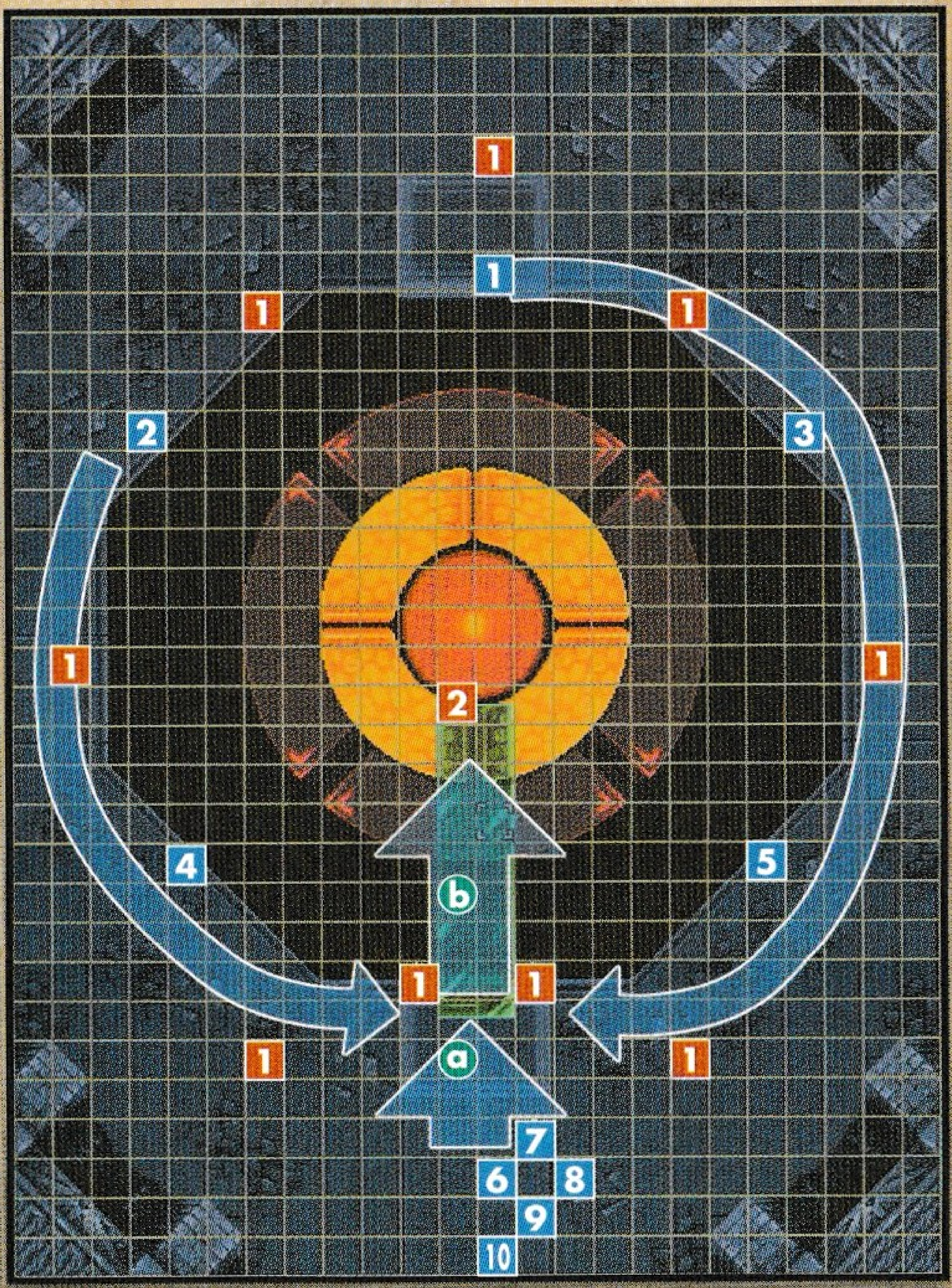
0

有効地形一覧

NO DATA

NO DATA

NO DATA



▶FRIEND DATA ×10

1	ワルキューレ	LV	–
2	ギル	LV	–
3	アムル	LV	–
4	クロヴィス	LV	–
5	平景清	LV	–
6	主人公	LV	–
7～10	選択ユニット		
	–		

▶ENEMY DATA ×10

1 パンドラカオス



HP	200
G	0
射程	1

▶P.125

2 パンドラ TARGET



HP	750
G	0
射程	∞

▶P.125

NO DATA

NO DATA

NO DATA

NO DATA

SCENARIO DIGEST

イシターら女神の力によってガジェスが復活を遂げ、「輝ける力」もすべて揃った。あとはゲートさえ閉じれば、世界の災厄は収まる。しかしその大事な儀式の最中に、すべての元凶であるパンドラが現れ、世界を絶望に包まんとする…。



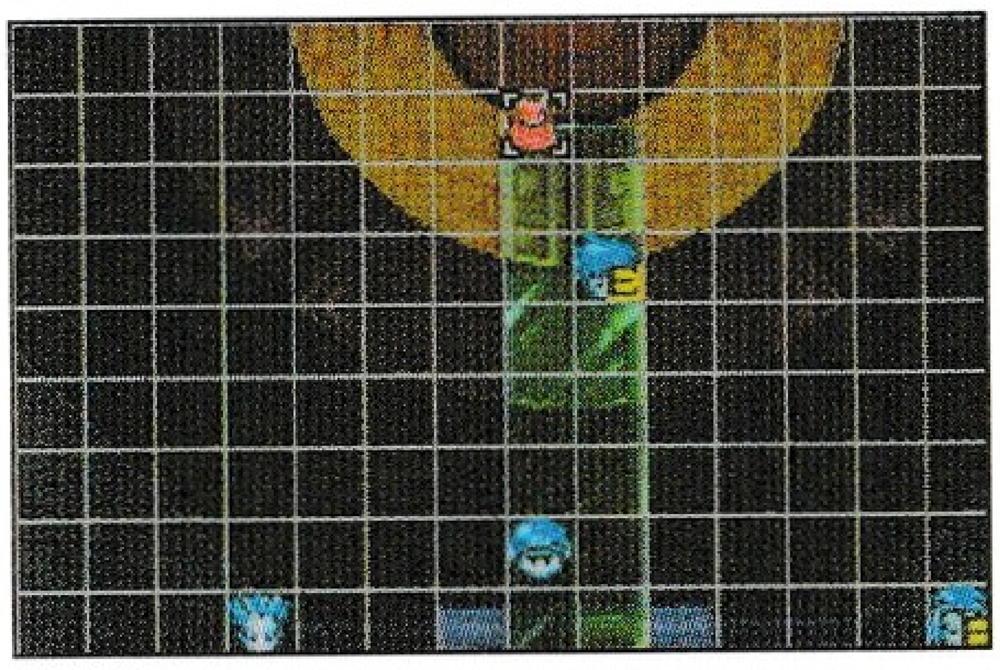
パンドラがひとたびこの世界に解き放たれてしまえば、世界そのものが災厄の闇に包まれてしまいます！



ここであきらめる訳にはいかないっ！
…それに…パンドラ！
ボクは…こいつを知っている…！

TACTICS　散った仲間を集めてパンドラへ直進！

このステージにボーナスは用意されていないので、ターンを気にせず、じっくり攻められる。為すべきことはパンドラの打倒。無理にザコを相手にする必要はない。まず分散している味方をⓐ付近に集めてから、パンドラに総攻撃を仕掛けるのだ。



▲選択ユニットに、長射程の技を持つ者を加えておくと重宝する。

TACTICAL CHART

T1-3 散った味方をⓐに向かわせつつ、ⓐ付近の敵を倒す

▼

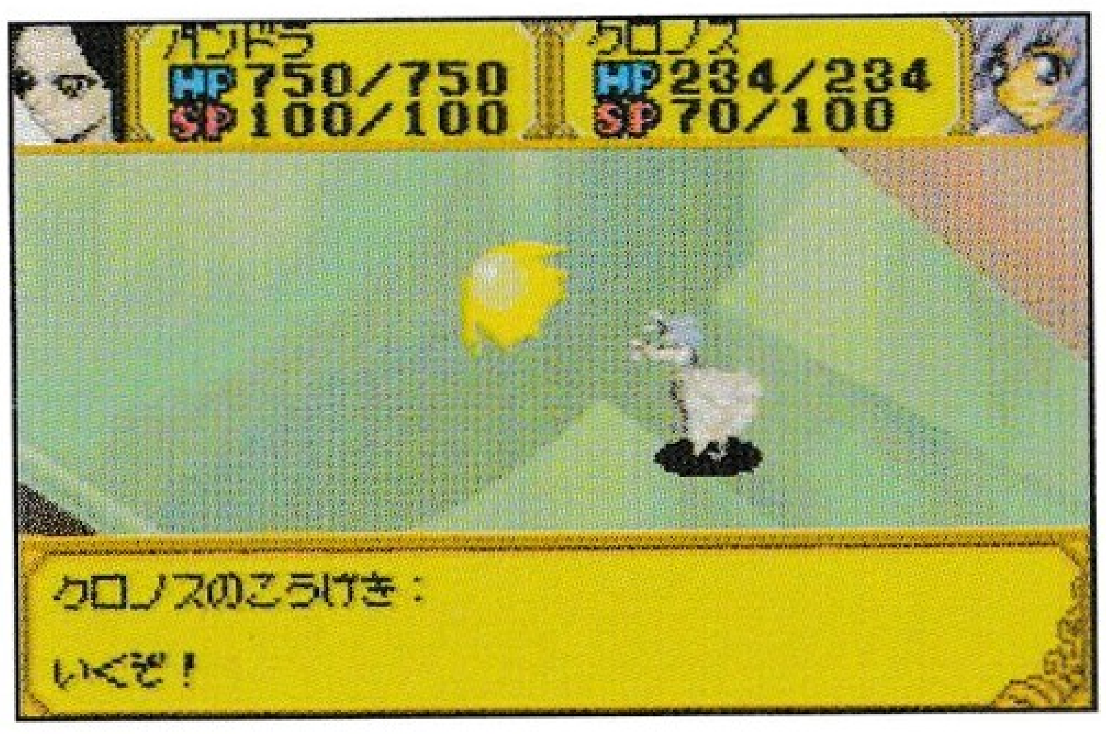
T4-6 ⓑからの遠距離攻撃でパンドラのHPを減らす

▼

T7-9 ⓐに集まった味方をパンドラの近くに集めて総攻撃

T1-3 散っている仲間をⓐに集める

主人公以外の強制出撃ユニットはすべてマップの外周に散らばっているので、まずこれをⓐ目指して移動させる。進路上にいるパンドラカオスは無理に攻撃せず、移動後に攻撃が届くようであれば相手にする程度でかまわない。その間に主人公と選択ユニットは、ⓐ付近のパンドラカオスを始末しておこう。



◀主人公に「かみのせいはい」を装備してパンドラに直進させる手も。

T4-6 パンドラのHPを約半分まで削る

ⓐ付近の敵を一掃したら、味方が集結するまでの間にパンドラのHPを減らしておく。サンドラやアルテミスといった、長射程の技を備えたユニットで攻めると良い。味方の総攻撃までに、パンドラのHPを半減させておくのが理想だ。なお、パンドラは強力なマップ攻撃技を持っている。回復役を1人は用意しておこう。

T7-9 パンドラへのトドメは1ターン以内に

ⓐに味方が集まったら、味方の中でもっとも強いユニットを数体選び、パンドラへ接近させる。接近するまでの道が狭く、大勢で攻めると多くの味方がマップ攻撃による被害を受けるからだ。さらに、パンドラはHPがわずかになると回復技を使うので、接近したらその1ターンの間に倒し切るつもりで臨もう。

⚠ 主人公の武器・防具を最上のものに

⚠ 主人公にSP回復用グッズを装備

「輝ける力」たちはゲートの封印に成功した。しかし主人公がパンドラに捕まり、ゲートの中に引き込まれてしまう…。次のステージは主人公とパンドラの一騎打ち。主人公に「クロムハーツ」など、SP回復用のグッズを装備しておかないと厳しい。

TO NEXT STAGE

STAGE 22



ゲート内空間

勝利条件 パンドラを倒す

最終ステージは、主人公とパンドラの1対1の勝負。長期戦を強いられることになるので、回復系グッズの装備は必須となる。

STAGE MAP & DATA

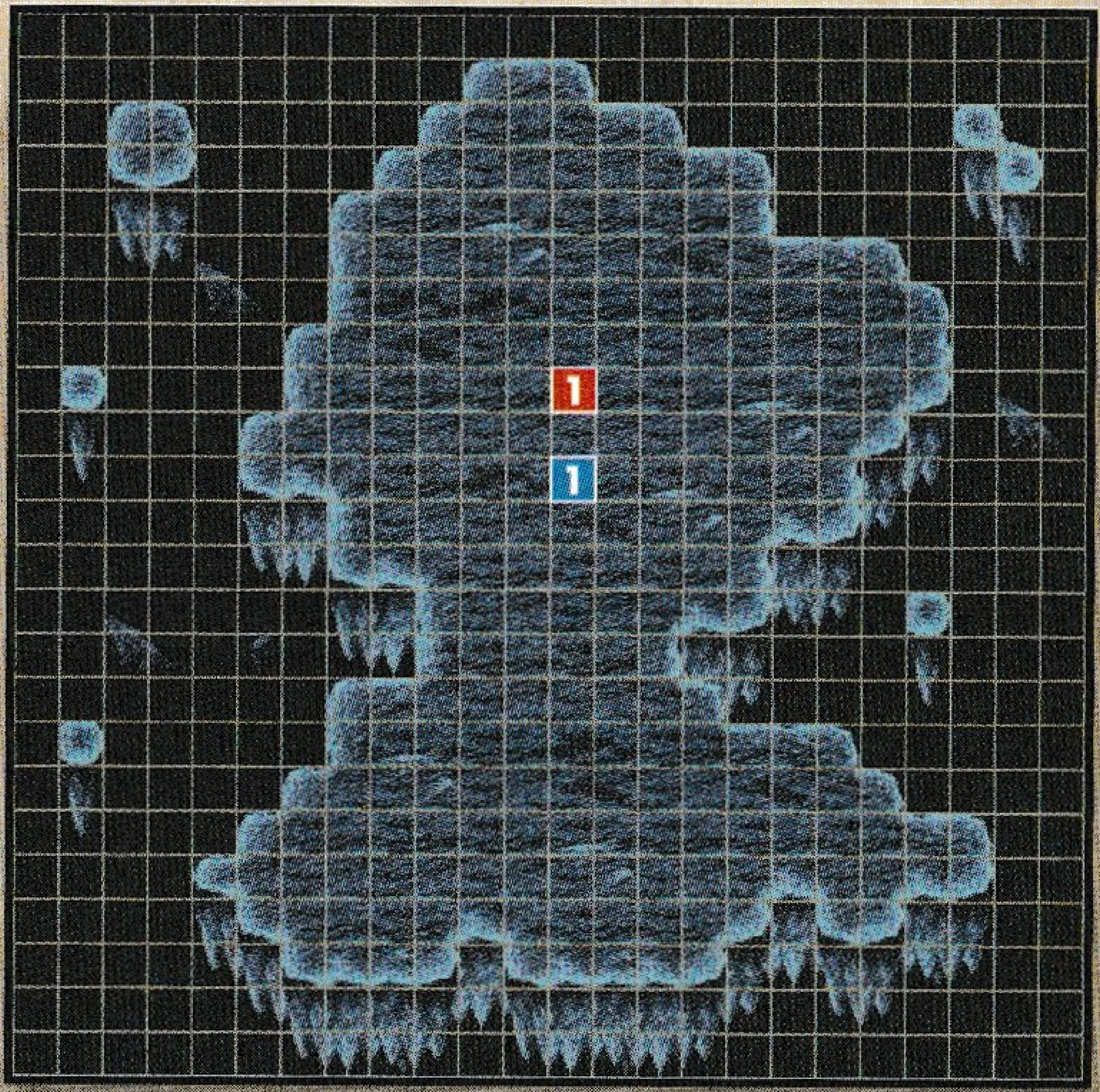
ボーナス
–
条件 –

仲間
NO DATA
NO DATA
NO DATA
備考 –

レベルアップアイテム	レベルアップ上限
0	–

クリアマネー
0

有効地形一覧
NO DATA
NO DATA
NO DATA



FRIEND DATA ×1

1 主人公	LV	–
NO DATA		
NO DATA		
NO DATA		
NO DATA		
NO DATA		

–

ENEMY DATA ×1

1 パンドラ TARGET



HP 999
G 10000
射程 ∞
▶P.125

1 パンドラ (HP 999 / G 10000 / 射程 ∞)	NO DATA	NO DATA
NO DATA	NO DATA	NO DATA

SCENARIO DIGEST

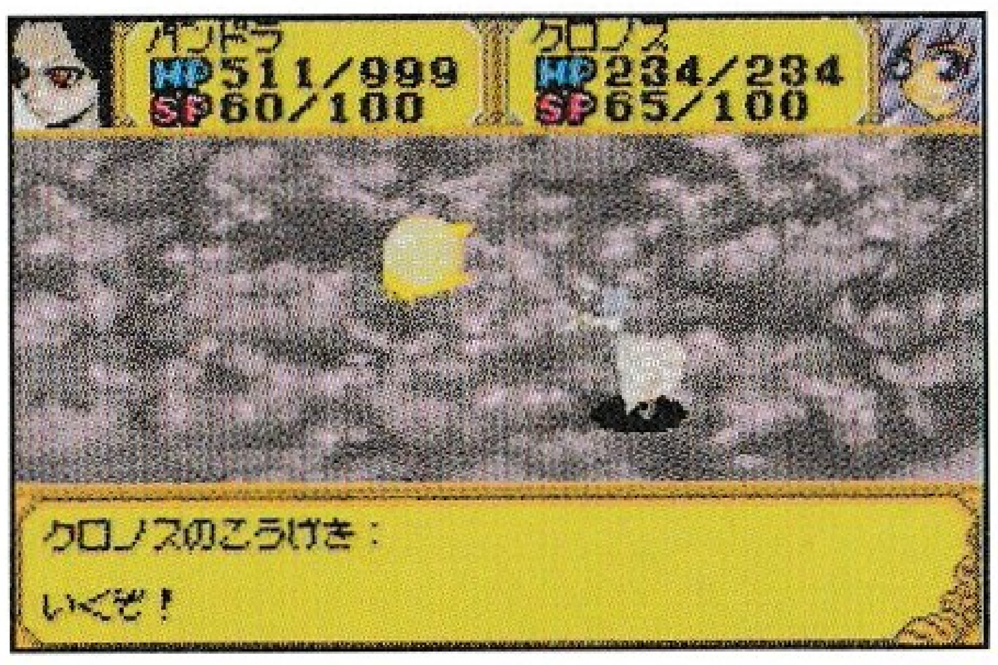
パンドラもろともゲートの中に引き込まれてしまった主人公。パンドラは、主人公が自分と相対するものだと言い、彼の命を絶とうとする。これまで本人すら知らなかった主人公の正体が、今ここで明らかになろうとしている…。


今ならまだ間に合うようだ。輝きあるオマエを残して再び外へ…。


そ、そんなことはさせない！
たとえひとりしかいなくとも
オマエをここで食い止める！

TACTICS　リミットブレイク連発で確実！

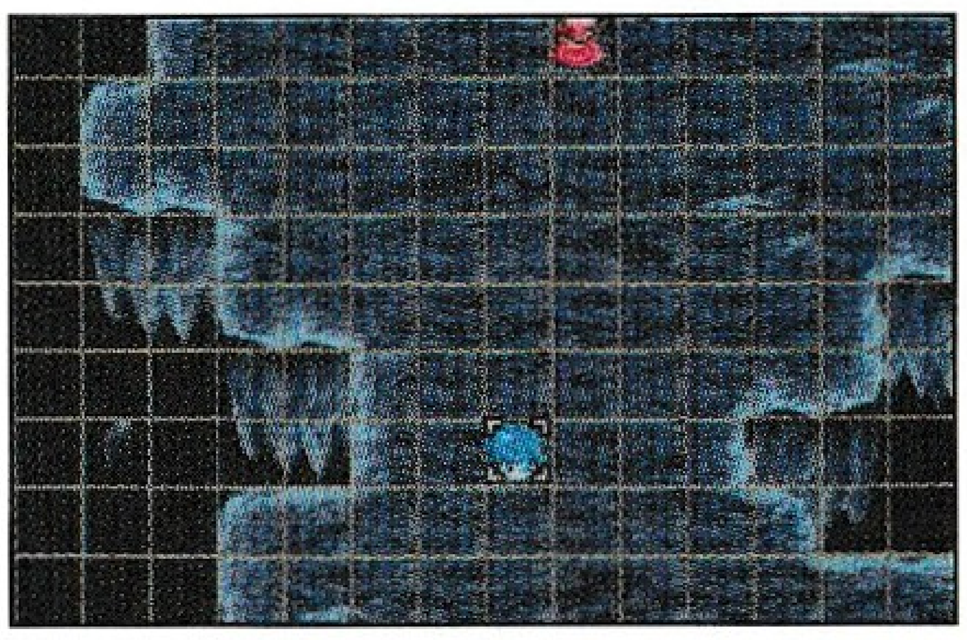
パンドラはHPが300を切ると回復技を使うので、闇雲に攻撃しても勝負はつかない。HPをある程度減らしてから、大ダメージを与える必要がある。「クロムハーツ」などのSP回復グッズを装備し、「リミットブレイク」の連発で主人公の攻撃力を上げよう。



▲「アミュレット」を装備して根気よく「クレストパワー」を連発するのもアリ。

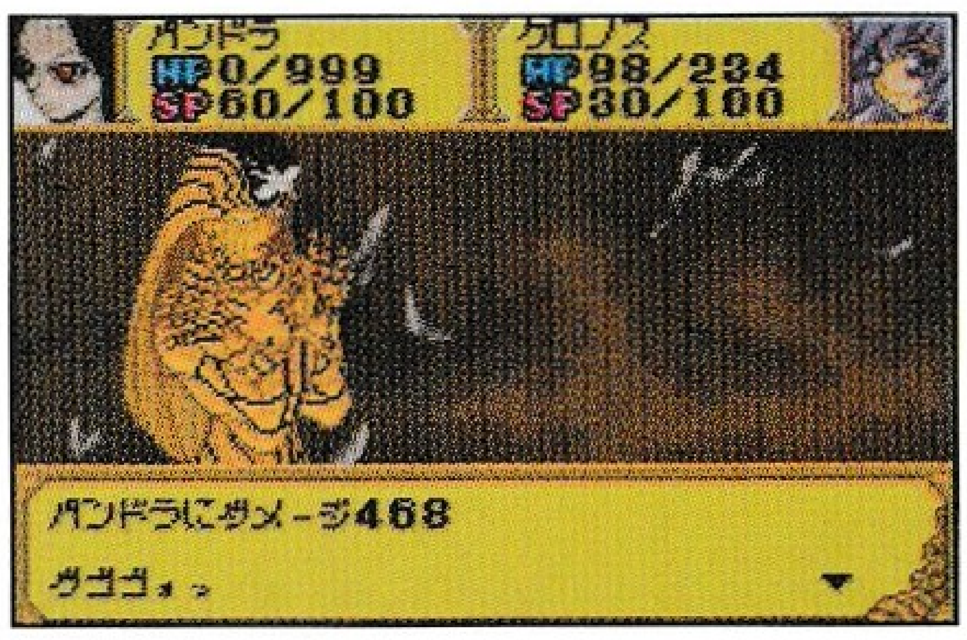
T1-20 パンドラから6マス以上離れる

主人公が射程範囲内に入らない限り、パンドラは何もしてこない。これを利用して主人公の能力を高めよう。まず最初にパンドラから6マス以上離れてしまおう。その位置で「リミットブレイク」を使ってはSPの回復を待つという行動を繰り返すのだ。



T21-25 「クレストパワー」連発で一気に攻めろ

「リミットブレイク」を3～4回も使うと、「パンチ」の攻撃力は約500、「クレストパワー」の攻撃力は最大値の999にまで上昇する。この状態になったら「パンチ」でパンドラのHPを少し削り、「クレストパワー」を2連発すればトドメを刺すことができる。



Epilogue

パンドラを倒した主人公は、あえてゲートの中に残る。そして彼から“希望”を託された仲間たちは、本来の使命へと歩み始める…



～戦士たちは、あるべき場所に帰っていく～

COLUMN　クリア後もゲームをとことん楽しむ

制限つき やりこみプレイのススメ

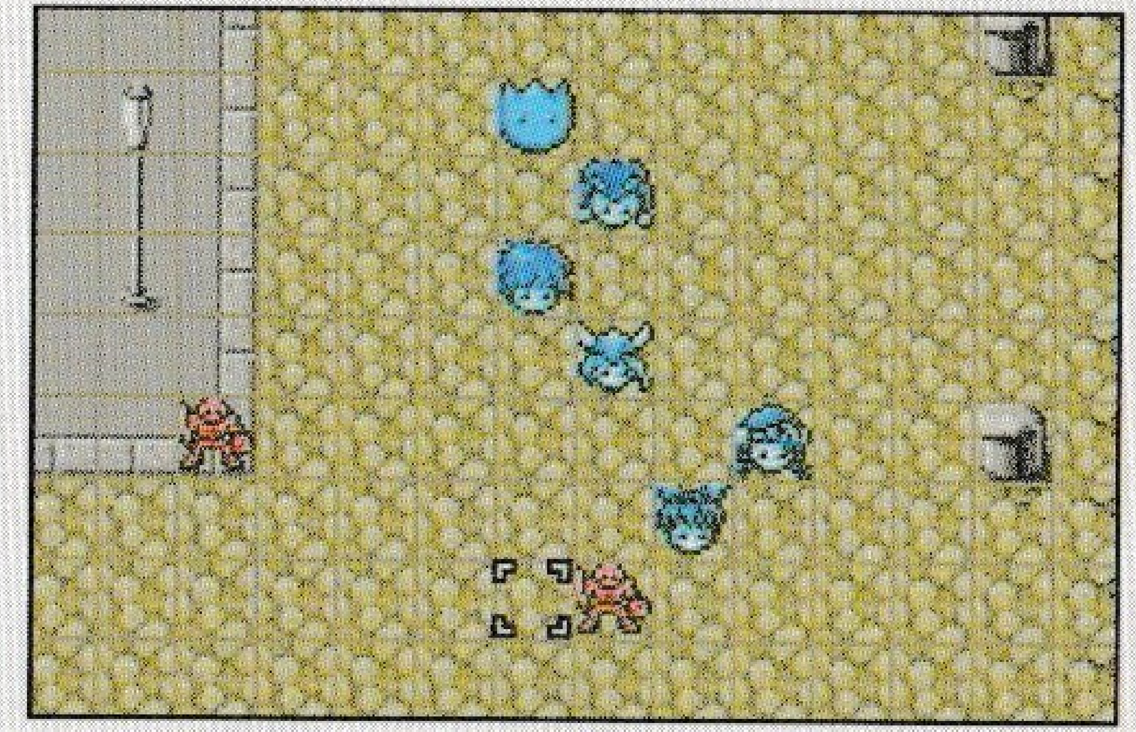
1度クリアした熟練者のキミなら、より手ごたえのあるプレイを求めているはず。ここでは、それを実現する制限付きプレイを提案。

制限プレイ1　ボーナス取得を禁止！

あらゆるステージを、ボーナスを取得せずにクリアしていくという制限プレイ。逆にゲームが簡単になりそうだが、隠しステージに行けなくなるのが問題。クリアマネーやレベルアップアイテムの入手機会が減るうえに、隠しユニットも仲間にならないのだ。育てるユニットを絞り、少数精鋭で戦うとよいだろう。

デメリット
- レアなグッズが入手できない
- 隠しユニットが仲間にならない

対策
- 育てるユニットを絞る
- ゆっくり時間をかけて戦い、少しでもお金を稼ぐ



▲序盤は隠しユニットがいないので戦力が少ない。「ズールのてぶくろ」での資金稼ぎも不可能。

制限プレイ2　レベルアップ禁止！

レベルアップアイテムを一切使わずにプレイするという制限プレイ。序盤にレベルの低い状態で仲間になるユニットが、中盤から徐々に役に立たなくなっていくのがつらい。主人公に至っては、最終ステージまでレベル1で戦うことになる。彼が倒れるとゲームオーバーなので、無理に戦わせず、サポートに専念させるとよいだろう。

デメリット
- 序盤に仲間になる味方が中盤以降役に立たない

対策
- 中盤から仲間になるユニットを主力にして戦う
- 主人公を無理に戦わせない



▲主人公には早めに上質の防具を装備。グッズも防御力がアップするものにしよう。

制限プレイ3　買い物禁止！

アイテムショップの利用を一切禁ずるプレイ。ボーナスを獲得しない限り装備品が手に入らない。序盤に仲間になるユニットは初期装備が貧弱なので、すぐ役に立たなくなるだろう。もともと武器を装備できない、ワンダーモモやベラボーマンを主力にするのがオススメだ。主人公の「リミットブレイク」で味方を強化するのも有効。

デメリット
- ボーナスを取得しない限り、装備品が手に入らない

対策
- ワンダーモモやベラボーマンを活用
- 主人公の「リミットブレイク」を活用



▲武器が手に入らず、仲間同士での武器の交換も不可能。ワルキューレはすぐ戦力外に。

DATA

光を纏いし者
闇に息づく者

ユニットデータ

何度も世界を救ったヒーローと、何度も平和をおびやかしてきた悪魔たち。これら全106ユニットのデータを子細に掲載するので、戦いに役立ててほしい。特にボスには、その出典での役割について項を設けている。

ユニットデータの見方

UNIT DATA INSTRUCTION

各ユニットには、約20項目近い情報が詰まっている。それぞれが持つ意味を理解したうえで読み進めていってほしい。

味方ユニットデータの見方

ユニット名 1		能力値 4			装備 5	
ワルキューレ		HP 94	ATK	61	武器	けん
シナリオ登場ステージ 2	1		DEF	29		
シナリオ登場レベル 3	3	SP 100	HIT	67	防具	ヨロイ
			EVA	35		
			MOV	5		

所持技

技名 6	消費SP 7	タイプ 8	射程 9	移動後 10	攻撃補正 11	効果・備考 12
きり	0	直接	1	○	×1.0	—
れんぞくぎり	25	直接	1	○	×0.8	連続技、HIT0.8倍
ライトニング	30	間接	2-3	×	×1.0	—
サイクロン SP	70	マップ	2-4	×	×2.0	HIT1.2倍、射程内のエリアにいる敵すべてにダメージ

1 ユニット名

2 シナリオ登場ステージ
そのユニットが仲間になるステージ。ただしパートナーとして選んだときは除く。

3 シナリオ登場レベル
そのユニットが仲間になったときのレベル。パートナーの場合はレベル2となる(※)。

4 能力値
各ユニットの、仲間になった時点での能力(項目についてはP.030を参照)。カッコ内の数値は、パートナーとして選んだときのもの(※)。

5 装備
装備できる武器と防具のカテゴリー。

6 技名
所持している技の名称。SPアイコンのある技は、スペシャル技であることを表す。

7 消費SP
各技の使用時に必要なSPの量。

8 タイプ
技の系統。31ページで解説した直接攻撃、間接攻撃、マップ攻撃、回復、ステータス変化、特殊の6種類に分類。

9 射程
【技の最短射程】—【技の最長射程】

10 移動後
その技が移動後に使用可能か否か。可能な場合は○、不可能な場合は×を表記。

11 攻撃補正
その技が攻撃力に及ぼす効果。【ユニットのATK】×【技の攻撃補正】が、その技の最終的な攻撃力(こうか)となる。

12 効果・備考
回復技や特殊技の効果の詳細や、その技が命中率にもたらす効果などを明記。

敵ユニットデータの見方

敵ユニットのデータも、見方は基本的に味方データと同じ。ここでは異なる部分だけ説明する。なお、技を複数持っていたり、登場ステージで勝利条件に関わっていたりする強敵についてはボスとして扱い、データの掲載形式を変えている。

13 登場ステージ
その敵が登場する全ステージ。

14 LV
その敵の登場時のレベル。強さの目安を示す。

15 獲得G
その敵を倒したときに入手できるお金。

16 原作での扱い
各敵の原作登場時における扱い。オリジナルキャラクターの場合は本作での能力を解説。

▼敵ユニットデータ

トレント			能力値			所持技	
登場ステージ 13	2		HP 70	ATK	58	技名	しょくしゅこうげき
LV 14				DEF	43	タイプ	直接 射程 1
獲得G 15	00		SP 100	HIT	50	攻撃補正	×1.2
				EVA	20	備考	—
				MOV	4		

▼ボスユニットデータ

BOSS カムーズ		能力値			IN ORIGIN 16
登場ステージ 13	1	HP 80	ATK	62	『ワルキューレの伝説』で「黄金の種」を奪い、平和を脅かした最終ボス。地球内部でワルキューレを待つ。
LV 14			DEF	31	
獲得G 15	50	SP 100	HIT	60	
			EVA	40	
			MOV	4	

所持技

技名	消費SP	タイプ	射程	攻撃補正	効果・備考
パワースイング	0	直接	1	×1.0	クリティカル率1.5倍、HIT0.8倍
バーニング	40	マップ	1-3	×1.2	HIT0.8倍
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

※…ワルキューレのLv、能力はシナリオ登場時とパートナー登場時のどちらも同じ。

ユニットデータの見方

UNIT DATA INSTRUCTION

各ユニットには、約20項目近い情報が詰まっている。それぞれが持つ意味を理解したうえで読み進めていってほしい。

味方ユニットデータの見方

ワルキューレ 1		能力値 4			装備 5	
シナリオ登場ステージ 2	1	HP 94	ATK	61	武器	けん
シナリオ登場レベル 3	3		DEF	29		
			HIT	67		
		SP 100	EVA	35	防具	ヨロイ
			MOV	5		

所持技	技名 6	消費SP 7	タイプ 8	射程 9	移動後 10	攻撃補正 11	効果・備考 12
	きり	0	直接	1	○	×1.0	—
	れんぞくぎり	25	直接	1	○	×0.8	連続技、HIT0.8倍
	ライトニング	30	間接	2-3	×	×1.0	—
	サイクロン SP	70	マップ	2-4	×	×2.0	HIT1.2倍、射程内のエリアにいる敵すべてにダメージ

1 ユニット名

2 シナリオ登場ステージ
そのユニットが仲間になるステージ。ただしパートナーとして選んだときは除く。

3 シナリオ登場レベル
そのユニットが仲間になったときのレベル。パートナーの場合はレベル2となる（※）。

4 能力値
各ユニットの、仲間になった時点での能力（項目についてはP.030を参照）。カッコ内の数値は、パートナーとして選んだときのもの（※）。

5 装備
装備できる武器と防具のカテゴリー。

6 技名
所持している技の名称。SP アイコンのある技は、スペシャル技であることを表す。

7 消費SP
各技の使用時に必要なSP の量。

8 タイプ
技の系統。31ページで解説した直接攻撃、間接攻撃、マップ攻撃、回復、ステータス変化、特殊の6種類に分類。

9 射程
【技の最短射程】—【技の最長射程】

10 移動後
その技が移動後に使用可能か否か。可能な場合は○、不可能な場合は×を表記。

11 攻撃補正
その技が攻撃力に及ぼす効果。【ユニットのATK】×【技の攻撃補正】が、その技の最終的な攻撃力（こうか）となる。

12 効果・備考
回復技や特殊技の効果の詳細や、その技が命中率にもたらす効果などを明記。

敵ユニットデータの見方

敵ユニットのデータも、見方は基本的に味方データと同じ。ここでは異なる部分だけ説明する。なお、技を複数持っていたり、登場ステージで勝利条件に関わっていたりする強敵についてはボスとして扱い、データの掲載形式を変えている。

13 登場ステージ
その敵が登場する全ステージ。

14 LV
その敵の登場時のレベル。強さの目安を示す。

15 獲得G
その敵を倒したときに入手できるお金。

16 原作での扱い
各敵の原作登場時における扱い。オリジナルキャラクターの場合は本作での能力を解説。

▼敵ユニットデータ

トレント					能力値				所持技	
登場ステージ 13	2	LV 14	獲得G 15	00	HP 70	ATK	58		技名	しょくしゅこうげき
						DEF	43		タイプ	直接 射程 1
						HIT	50		攻撃補正	×1.2
					SP 100	EVA	20		備考	—
						MOV	4			

▼ボスユニットデータ

BOSS カムーズ					能力値		
登場ステージ 13	1	LV 14	獲得G 15	50	HP 80	ATK	62
						DEF	31
						HIT	60
					SP 100	EVA	40
						MOV	4

IN ORIGIN
『ワルキューレの伝説』で「黄金の種」を奪い、平和を脅かした最終ボス。地球内部でワルキューレを待つ。 16

所持技	技名	消費SP	タイプ	射程	攻撃補正	効果・備考
	パワースイング	0	直接	1	×1.0	クリティカル率1.5倍、HIT0.8倍
	バーニング	40	マップ	1-3	×1.2	HIT0.8倍
	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—

※…ワルキューレのLv、能力はシナリオ登場時とパートナー登場時のどちらも同じ。



コアクマン

シナリオ登場ステージ	シナリオ登場レベル
1	1

能力値				
HP	75	ATK	50	
SP	100	DEF	30	
		HIT	66	
		EVA	35	
		MOV	6	

装備	
武器	ヤリ
防具	ふく

所持技

技名	消費SP	タイプ	射程	移動後	攻撃補正	効果・備考
つき	0	直接	1	○	×1.0	—
スピアスロー	10	間接	2-5	○	×1.0	—
かんしゃくだま SP	30	間接	2-4	×	×2.0	相手のHITを減少させる
—	—	—	—	—	—	—



クロヴィス

シナリオ登場ステージ	シナリオ登場レベル
7	6

能力値			
HP	125(105)	ATK	85(73)
SP	100	DEF	25(21)
		HIT	77(58)
		EVA	40(21)
		MOV	5

装備	
武器	たいけん
防具	たて

所持技

技名	消費SP	タイプ	射程	移動後	攻撃補正	効果・備考
きり	0	直接	1	○	×1.0	—
かぶとわり	20	直接	1	○	×1.5	HIT0.8倍、当たれば必ず大ダメージ
おたけび	60	特殊	1-4	×	—	射程内のエリアにいる敵を3ターンの間行動不能にする
ドラゴンバスター SP	40	直接	1	○	×2.0	ドラゴン系には必ずクリティカル



カロリナ

シナリオ登場ステージ	シナリオ登場レベル
4	5

能力値			
HP	77	ATK	61
SP	100	DEF	48
		HIT	72
		EVA	43
		MOV	6

装備	
武器	トンカチ
防具	ふく

所持技

技名	消費SP	タイプ	射程	移動後	攻撃補正	効果・備考
ハンマー	0	直接	1	○	×1.0	—
ケンカなぐり	25	直接	1	○	×0.8	連続技、HIT0.8倍
ハンマーボム SP	30	間接	2-4	×	×2.0	必ず命中する
—	—	—	—	—	—	—



セリア

シナリオ登場ステージ	シナリオ登場レベル
4	5

能力値			
HP	80	ATK	67
SP	100	DEF	29
		HIT	57
		EVA	29
		MOV	6

装備	
武器	けん
防具	ふく

所持技

技名	消費SP	タイプ	射程	移動後	攻撃補正	効果・備考
きり	0	直接	1	○	×1.0	—
てあて	0	回復	1	○	—	味方1人のHPを回復
なげキッス SP	50	回復	1-3	×	—	味方1人のSPを30回復
—	—	—	—	—	—	—



アーレン

シナリオ登場ステージ	シナリオ登場レベル	HP	SP	ATK	DEF	HIT	EVA	MOV	武器	防具
6	6	120	100	75	40	82	35	6	たいけん	ヨロイ

所持技

技名	消費SP	タイプ	射程	移動後	攻撃補正	効果・備考
きり	0	直接	1	○	×1.0	—
おおぶり	10	直接	1	○	×1.0	HIT0.5倍、当たれば必ずクリティカル
ドラゴンバスター SP	40	直接	1	○	×2.0	ドラゴン系には必ずクリティカル
—	—	—	—	—	—	—



アムル

シナリオ登場ステージ	シナリオ登場レベル	HP	SP	ATK	DEF	HIT	EVA	MOV	武器	防具
10	8	105(75)	100	78(73)	56(33)	70(52)	44(38)	5	けん	ヨロイ

所持技

技名	消費SP	タイプ	射程	移動後	攻撃補正	効果・備考
きり	0	直接	1	○	×1.0	—
りゅうへんげ SP	50	特殊	自分	×	—	ブルードラゴンに変身(所持技が下記のものに変化)
ブレス	0	間接	2-6	○	×1.2	—
ワイドブレス	30	マップ	2-6	○	×1.0	選択ポイントを中心に3マスまでのエリアを攻撃
アースクェイク SP	90	マップ	∞	×	×0.8	全体攻撃、必ず命中する



アリーシャ

シナリオ登場ステージ	シナリオ登場レベル	HP	SP	ATK	DEF	HIT	EVA	MOV	武器	防具
10	9	100	100	89	56	101	54	6	なし	ふく

所持技

技名	消費SP	タイプ	射程	移動後	攻撃補正	効果・備考
てあて	0	回復	1	○	—	味方1人のHPを回復
やすらぎのうた	50	ステータス変化	2-3	×	—	敵のSPを30減少
おうじょのオーラ SP	80	ステータス変化	1-4	×	—	射程内のエリアにいる味方のDEFを上昇
—	—	—	—	—	—	—



アーリア神

シナリオ登場ステージ	シナリオ登場レベル	HP	SP	ATK	DEF	HIT	EVA	MOV	武器	防具
20	20※	200	100	100	60	71	30	6	けん	たて

所持技

技名	消費SP	タイプ	射程	移動後	攻撃補正	効果・備考
きり	0	直接	1	○	×1.0	—
まほうけん	20	直接	1	○	×1.5	—
ライジングサン SP	80	マップ	1-4	×	×1.8	必ず命中する　射程内のエリアにいる敵すべてにダメージ
—	—	—	—	—	—	—

※アーリア神はレベル固定で、成長させることはできない。



ギル

シナリオ登場ステージ	シナリオ登場レベル
11	12

能力値			
HP	167(97)	ATK	106(46)
		DEF	68(42)
		HIT	72(52)
SP	100	EVA	26(42)
		MOV	5

装備	
武器	けん
防具	ヨロイ

所持技 技名	消費SP	タイプ	射程	移動後	攻撃補正	効果・備考
きり	0	直接	1	○	×1.0	—
ちょくしんぎり	30	マップ	1	○	×1.5	直線上4マス先までの敵すべてにダメージ
かいてんぎり	40	マップ	1-3	○	×1.0	射程内のエリアにいる敵すべてにダメージ
ゆうしゃのオーラ SP	60	特殊	自分	×	—	自分が3ターンの間物理攻撃無効に



カイ

シナリオ登場ステージ	シナリオ登場レベル
11	11

能力値			
HP	100	ATK	70
		DEF	35
		HIT	93
SP	100	EVA	45
		MOV	6

装備	
武器	ロッド
防具	ふく

所持技 技名	消費SP	タイプ	射程	移動後	攻撃補正	効果・備考
ヒール	0	回復	1-4	×	—	味方1人のHPを回復
ファイヤーボール	0	間接	2-5	×	×1.0	—
ビッグバーン SP	80	マップ	1-5	×	×1.5	必ず命中する、選択ポイントを中心に4マスまでのエリアを攻撃
—	—	—	—	—	—	—



イシター

シナリオ登場ステージ	シナリオ登場レベル
13	20※

能力値			
HP	150	ATK	90
		DEF	50
		HIT	71
SP	100	EVA	25
		MOV	6

装備	
武器	なし
防具	ふく

所持技 技名	消費SP	タイプ	射程	移動後	攻撃補正	効果・備考
ヒール	0	回復	1-4	×	—	味方1人のHPを回復
ヒーラ	40	回復	2-4	×	—	選択ポイントを中心に3マスまでのエリアの味方HPを回復
ヒーラル SP	80	回復	1-4	×	—	選択ポイントを中心に3マスまでのエリアの味方HPを完全回復
—	—	—	—	—	—	—

※イシターはレベル固定で、成長させることはできない。



平景清

シナリオ登場ステージ	シナリオ登場レベル
17	19

能力値			
HP	109(100)	ATK	155(50)
		DEF	89(33)
		HIT	114(53)
SP	100	EVA	66(38)
		MOV	5

装備	
武器	けん
防具	ヨロイ

所持技 技名	消費SP	タイプ	射程	移動後	攻撃補正	効果・備考
きり	0	直接	1	○	×1.0	—
かすみ	40	ステータス変化	1-4	○	—	射程内のエリアにいる敵のATKとHITを減少
うらみ	30	特殊	自分	○	×1.5	反撃時、1.5倍のダメージを与える
いかり SP	80	ステータス変化	自分	×	—	自分のATKとDEF上昇



弁慶

シナリオ登場ステージ	シナリオ登場レベル
15	16

能力値			
HP	180	ATK	125
		DEF	70
		HIT	71
SP	100	EVA	40
		MOV	6

装備	
武器	かなぼう
防具	なし

所持技 技名	消費SP	タイプ	射程	移動後	攻撃補正	効果・備考
おおぶり	0	直接	1	○	×1.0	HIT0.5倍、当たれば必ずクリティカル
だいしゃりん	50	マップ	1-3	○	×2.5	HIT0.8倍、射程内のエリアにいる敵すべてにダメージ
におうだち SP	50	特殊	自分	×	−	自分が3ターンの間物理攻撃無効に
−	−	−	−	−	−	−



アポロン

シナリオ登場ステージ	シナリオ登場レベル
19	21

能力値			
HP	240	ATK	130
		DEF	50
		HIT	115
SP	100	EVA	55
		MOV	6

装備	
武器	けん
防具	ヨロイ

所持技 技名	消費SP	タイプ	射程	移動後	攻撃補正	効果・備考
きり	0	直接	1	○	×1.0	−
けんこうだん	20	間接	2-5	○	×1.5	HIT0.8倍
ペガサスアタック SP	40	間接	2-3	×	×2.0	必ず命中する
−	−	−	−	−	−	−



アルテミス

シナリオ登場ステージ	シナリオ登場レベル
19	21

能力値			
HP	140	ATK	85
		DEF	70
		HIT	104
SP	100	EVA	80
		MOV	6

装備	
武器	ゆみ
防具	ふく

所持技 技名	消費SP	タイプ	射程	移動後	攻撃補正	効果・備考
アロー	0	間接	2-6	○	×1.0	−
れんぞくアロー	25	間接	2-6	○	×0.8	連続技、HIT0.8倍
アローレイン SP	50	間接	2-5	×	×2.5	−
−	−	−	−	−	−	−



ワンダーモモ

シナリオ登場ステージ	シナリオ登場レベル
EX1	4

能力値			
HP	83	ATK	80
		DEF	39
		HIT	61
SP	100	EVA	36
		MOV	6

装備	
武器	なし
防具	ふく

所持技 技名	消費SP	タイプ	射程	移動後	攻撃補正	効果・備考
モモキック	0	直接	1	○	×1.0	−
モモリング	15	間接	2-4	○	×1.5	−
せいぎのこころ SP	30	ステータス変化	自分	×	−	自分のATKとDEF上昇
−	−	−	−	−	−	−



ベラボーマン

シナリオ登場ステージ	EX3	シナリオ登場レベル	13

能力値			
HP	120	ATK	118
		DEF	64
		HIT	82
SP	100	EVA	54
		MOV	6

装備	
武器	なし
防具	ふく

所持技

技名	消費SP	タイプ	射程	移動後	攻撃補正	効果・備考
ベラボーパンチ	0	直接	1	○	×1.0	—
ベラボーラッシュ	25	直接	1	○	×0.8	連続技、HIT0.8倍
せいぎのこころ SP	30	ステータス変化	0	×	—	自分のATKとDEF上昇
—	—	—	—	—	—	—



ディグダグ

シナリオ登場ステージ	16	シナリオ登場レベル	18

能力値			
HP	131	ATK	128
		DEF	84
		HIT	137
SP	100	EVA	47
		MOV	6

装備	
武器	ドリル
防具	ふく

所持技

技名	消費SP	タイプ	射程	移動後	攻撃補正	効果・備考
ドリルアタック	0	直接	1	○	×1.0	—
がんせきおとし	50	直接	1	○	×3.0	HIT0.5倍
すなケムリ SP	80	ステータス変化	1-4	×	—	射程内のエリアにいる敵のATKとHIT減少
—	—	—	—	—	—	—



マッピー

シナリオ登場ステージ	16	シナリオ登場レベル	18

能力値			
HP	138	ATK	96
		DEF	47
		HIT	122
SP	100	EVA	111
		MOV	6

装備	
武器	けいぼう
防具	ふく

所持技

技名	消費SP	タイプ	射程	移動後	攻撃補正	効果・備考
けいぼう	0	直接	1	○	×1.0	—
ジャンプアタック	10	直接	1	○	×1.0	HIT0.5倍、当たれば必ずクリティカル
ホイッスル SP	40	特殊	1-4	×	—	射程内のエリアにいる敵を3ターン行動不能にする
—	—	—	—	—	—	—



ぱっく

シナリオ登場ステージ	EX5	シナリオ登場レベル	16

能力値			
HP	140	ATK	125
		DEF	60
		HIT	154
SP	100	EVA	35
		MOV	6

装備	
武器	バット
防具	ふく

所持技

技名	消費SP	タイプ	射程	移動後	攻撃補正	効果・備考
ヒット	0	間接	2-6	○	×1.0	—
ねらいうち	30	間接	2-6	○	×1.5	必ず命中する
ホームラン SP	80	間接	2-6	×	×4.0	必ず命中する
—	—	—	—	—	—	—

敵ユニットデータ一覧



83 UNIT

敵ユニットはステージ攻略編の6つの世界ごとに分けて紹介。ほとんどの敵は、原作でも勇者たちの敵として立ちはだかった。



緑のアーチの世界 マーベルランド編



ゴブリン

登場ステージ	LV	獲得G
1	1	100

能力値			
HP	55	ATK	55
		DEF	27
		HIT	40
SP	100	EVA	20
		MOV	4

所持技			
技名	やり		
タイプ	直接	射程	1
攻撃補正	×1.2		
備考	–		



フライドリル

登場ステージ	LV	獲得G
1,2	2	100

能力値			
HP	60	ATK	57
		DEF	32
		HIT	50
SP	100	EVA	31
		MOV	4

所持技			
技名	ボム		
タイプ	間接	射程	2-4
攻撃補正	×1.2		
備考	–		

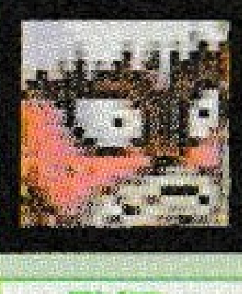


タッタ

登場ステージ	LV	獲得G
1	1	100

能力値			
HP	60	ATK	57
		DEF	30
		HIT	50
SP	100	EVA	25
		MOV	4

所持技			
技名	パワースイング		
タイプ	直接	射程	1
攻撃補正	×1.2		
備考	クリティカル率1.5倍、HIT0.8倍		



BOSS カムーズ

登場ステージ	LV	獲得G
1	1	250

能力値			
HP	80	ATK	62
		DEF	31
		HIT	60
SP	100	EVA	40
		MOV	4

IN ORIGIN

『ワルキューレの伝説』で「黄金の種」を奪い、平和をおびやかした最終ボス。地球内部でワルキューレを待つ。

所持技

技名	消費SP	タイプ	射程	攻撃補正	効果・備考
パワースイング	0	直接	1	×1.0	クリティカル率1.5倍、HIT0.8倍
バーニング	40	マップ	1-3	×1.2	HIT0.8倍
–	–	–	–	–	–
–	–	–	–	–	–



トレント

登場ステージ	LV	獲得G
2	2	100

能力値			
HP	70	ATK	58
		DEF	43
		HIT	50
SP	100	EVA	20
		MOV	4

所持技			
技名	しょくしゅこうげき		
タイプ	直接	射程	1
攻撃補正	×1.2		
備考	—		



タロス

登場ステージ	LV	獲得G
2	3	100

能力値			
HP	85	ATK	64
		DEF	38
		HIT	55
SP	100	EVA	32
		MOV	4

所持技			
技名	とっしん		
タイプ	直接	射程	1
攻撃補正	×1.2		
備考	HP1／2攻撃		



デーモン

登場ステージ	LV	獲得G
2	3	100

能力値			
HP	80	ATK	64
		DEF	38
		HIT	60
SP	100	EVA	30
		MOV	4

所持技			
技名	パワースイング		
タイプ	直接	射程	1
攻撃補正	×1.2		
備考	クリティカル率1.5倍、HIT0.8倍		



BOSS スノーバード

登場ステージ	LV	獲得G
2	2	300

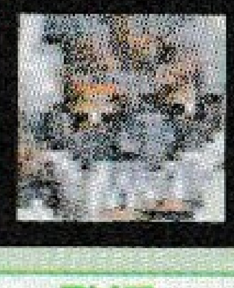
能力値			
HP	90	ATK	74
		DEF	32
		HIT	65
SP	100	EVA	30
		MOV	4

IN ORIGIN

『ワルキューレの伝説』のボスキャラクターのひとつ。ラウンド6の「氷の洞窟」で、ワルキューレを待ち受ける。

所持技

技名	消費SP	タイプ	射程	攻撃補正	効果・備考
スノーエッジ	0	間接	2-5	×1.0	—
スノーブレス	30	マップ	1-4	×0.8	HIT2倍
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—



カオックス

登場ステージ	LV	獲得G
3	3	100

能力値			
HP	65	ATK	65
		DEF	46
		HIT	55
SP	100	EVA	30
		MOV	4

所持技			
技名	かみつき		
タイプ	直接	射程	1
攻撃補正	×1.2		
備考	—		



ホーノリアン（赤）

登場ステージ	LV	獲得G
3	3	100

能力値			
HP	40	ATK	65
		DEF	46
		HIT	60
SP	100	EVA	30
		MOV	4

所持技			
技名	あかのほのお		
タイプ	間接	射程	2-5
攻撃補正	×1.2		
備考	—		



ホーノリアン（青）

登場ステージ	LV	獲得G
3	3	100

能力値			
HP	90	ATK	82
		DEF	39
		HIT	65
SP	100	EVA	30
		MOV	4

所持技			
技名	あおのほのお		
タイプ	間接	射程	2-5
攻撃補正	×1.2		
備考	—		



せきぞう

登場ステージ	LV	獲得G
3	3	100

能力値			
HP	105	ATK	63
		DEF	46
SP	100	HIT	54
		EVA	32
		MOV	4

所持技			
技名	ほのお		
タイプ	マップ	射程	1-4
攻撃補正	×1.2		
備考	—		



BOSS ゾウナ

登場ステージ	LV	獲得G
3	3	500

能力値			
HP	100	ATK	76
		DEF	38
SP	100	HIT	65
		EVA	30
		MOV	4

IN ORIGIN

『ワルキューレの冒険』の最終ボス。「時の鍵」を奪いマーベルランドの平和を引き裂いた。

所持技 技名	消費SP	タイプ	射程	攻撃補正	効果・備考
まりょく	0	直接	1	×1.0	—
ワンドエナジー	20	マップ	1-4	×1.0	HIT2倍
ブラックホール	50	マップ	1-3	×1.5	—
—	—	—	—	—	—



BOSS エレキマン

登場ステージ	LV	獲得G
EX1	8	1000

能力値			
HP	132	ATK	90
		DEF	60
SP	100	HIT	60
		EVA	30
		MOV	4

IN ORIGIN

『ワルキューレの伝説』のラウンド4、「黄金の城跡」のボス。多彩なパターンの電撃でワルキューレを苦しめた。

所持技 技名	消費SP	タイプ	射程	攻撃補正	効果・備考
エレキスパーク	0	マップ	1-4	×1.2	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—



赤のアーチの世界

ラクシス王国編

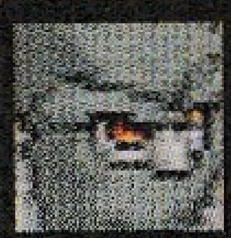


ニンジャ

登場ステージ	LV	獲得G
4	5	300

能力値			
HP	95	ATK	73
		DEF	40
SP	100	HIT	60
		EVA	50
		MOV	4

所持技			
技名	ツメ		
タイプ	直接	射程	1
攻撃補正	×1.2		
備考	—		

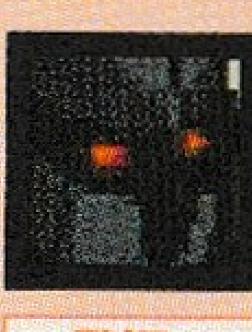


タッタ

登場ステージ	LV	獲得G
4	1	300

能力値			
HP	60	ATK	57
		DEF	30
SP	100	HIT	50
		EVA	25
		MOV	4

所持技			
技名	パワースイング		
タイプ	直接	射程	1
攻撃補正	×1.2		
備考	クリティカル率1.5倍、HIT0.8倍		



ウォーリア

登場ステージ	LV	獲得G
4	4	300

能力値			
HP	120	ATK	67
		DEF	40
		HIT	60
SP	100	EVA	33
		MOV	4

所持技			
技名	パワースイング		
タイプ	直接	射程	1
攻撃補正	×1.2		
備考	クリティカル率1.5倍、HIT0.8倍		



アーチャー

登場ステージ	LV	獲得G
4	5	300

能力値			
HP	100	ATK	71
		DEF	54
		HIT	55
SP	100	EVA	30
		MOV	4

所持技			
技名	アロー		
タイプ	間接	射程	2-6
攻撃補正	×1.2		
備考	—		

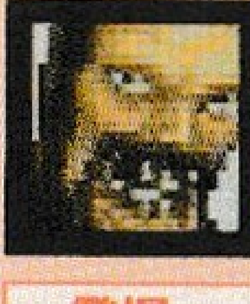


ビショップ

登場ステージ	LV	獲得G
4,5	5	300

能力値			
HP	80	ATK	56
		DEF	46
		HIT	50
SP	100	EVA	30
		MOV	4

所持技			
技名	じゅもん		
タイプ	マップ	射程	1-4
攻撃補正	×1.2		
備考	—		



BOSS ヴォーレフ

登場ステージ	LV	獲得G
4,5,6	6	800※

能力値			
HP	150	ATK	90
		DEF	50
		HIT	60
SP	100	EVA	25
		MOV	4

IN ORIGIN

『ドラゴンヴァラー』の第一章に登場。ドラゴンの魔力が込められた「ブランニュー強化鎧」で武装している。

所持技

技名	消費SP	タイプ	射程	攻撃補正	効果・備考
まけん	0	直接	1	×1.0	—
くちぶえ	60	特殊	1	×1.0	—
まけんだん	30	マップ	1-4	×1.0	—
—	—	—	—	—	—

※ステージ6では500



あばれパイレーツ

登場ステージ	LV	獲得G
5	6	300

能力値			
HP	100	ATK	81
		DEF	54
		HIT	60
SP	100	EVA	35
		MOV	4

所持技			
技名	きり		
タイプ	直接	射程	1
攻撃補正	×1.2		
備考	—		



パイレーツ

登場ステージ	LV	獲得G
5	5	300

能力値			
HP	100	ATK	75
		DEF	55
		HIT	55
SP	100	EVA	25
		MOV	4

所持技			
技名	ナイフなげ		
タイプ	間接	射程	2-4
攻撃補正	×1.2		
備考	—		



スネーク

登場ステージ	LV	獲得G
6	6	250

能力値			
HP	105	ATK	75
		DEF	52
		HIT	65
SP	100	EVA	35
		MOV	4

所持技			
技名	かみつき		
タイプ	直接	射程	1
攻撃補正	×1.2		
備考	—		



ホーネット

登場ステージ	LV	獲得G
6	6	250

能力値			
HP	80	ATK	94
		DEF	42
		HIT	65
SP	100	EVA	40
		MOV	4

所持技	
技名	つきさし
タイプ	直接
射程	1
攻撃補正	×1.2
備考	—



イノサイ

登場ステージ	LV	獲得G
6	6	250

能力値			
HP	120	ATK	85
		DEF	39
		HIT	55
SP	100	EVA	35
		MOV	4

所持技	
技名	とっしん
タイプ	直接
射程	1
攻撃補正	×1.2
備考	HP1／2攻撃

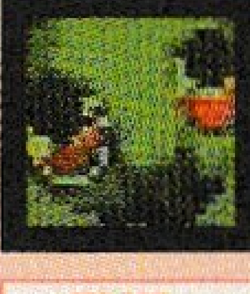


アイフル

登場ステージ	LV	獲得G
7	7	250

能力値			
HP	100	ATK	85
		DEF	48
		HIT	70
SP	100	EVA	40
		MOV	4

所持技	
技名	たいあたり
タイプ	直接
射程	1
攻撃補正	×1.2
備考	—



クローラー

登場ステージ	LV	獲得G
7	7	250

能力値			
HP	100	ATK	80
		DEF	51
		HIT	60
SP	100	EVA	35
		MOV	4

所持技	
技名	いとはき
タイプ	直接
射程	1
攻撃補正	×1.2
備考	—

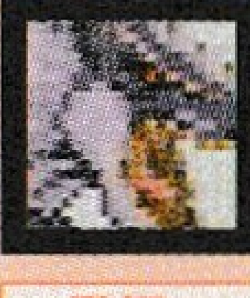


ドラゴン

登場ステージ	LV	獲得G
7	8	250

能力値			
HP	140	ATK	100
		DEF	66
		HIT	65
SP	100	EVA	30
		MOV	4

所持技	
技名	ドラゴンブレス
タイプ	マップ
射程	1-3
攻撃補正	×1.2
備考	—



BOSS ドラゴンダハーカ

登場ステージ	LV	獲得G
7	11	750

能力値			
HP	150	ATK	115
		DEF	65
		HIT	60
SP	100	EVA	40
		MOV	4

IN ORIGIN

『ドラゴンヴァラー』の最終ボス。世界に初めて現れた最強のドラゴン。原作での呼称は『アズィ ダハーカ』。

所持技 技名	消費SP	タイプ	射程	攻撃補正	効果・備考
ドラゴンブレス	0	マップ	1-5	×1.0	—
しょうげきは	40	マップ	1-4	×1.0	—
アースクェイク	60	マップ	∞	×1.0	全体攻撃
—	—	—	—	—	—



ケーブシャーク

登場ステージ	LV	獲得G
EX2	9	250

能力値			
HP	120	ATK	85
		DEF	54
		HIT	70
SP	100	EVA	40
		MOV	4

所持技	
技名	かみつき
タイプ	直接
射程	1
攻撃補正	×1.2
備考	—

青のアーチの世界

ミッドガルド王国編



サソリ						能力値				所持技			
登場ステージ	8	LV	7	獲得G	350	HP	90	ATK	85	技名	レーザー		
								DEF	54	タイプ	直接	射程	1
								HIT	75	攻撃補正	×1.2		
						SP	100	EVA	35	備考	—		
								MOV	4				



キャタピラー						能力値				所持技			
登場ステージ	8	LV	8	獲得G	350	HP	100	ATK	80	技名	レーザーだん		
								DEF	67	タイプ	間接	射程	2-4
								HIT	65	攻撃補正	×1.2		
						SP	100	EVA	20	備考	—		
								MOV	4				



プテラノドン						能力値				所持技			
登場ステージ	8	LV	9	獲得G	350	HP	110	ATK	90	技名	ひこうアタック		
								DEF	74	タイプ	直接	射程	1
								HIT	60	攻撃補正	×1.2		
						SP	100	EVA	35	備考	—		
								MOV	4				



ヒュドラ						能力値				所持技			
登場ステージ	9	LV	11	獲得G	500	HP	360	ATK	95	技名	ワイドブレス		
								DEF	65	タイプ	マップ	射程	1-5
								HIT	60	攻撃補正	×1.2		
						SP	100	EVA	40	備考	—		
								MOV	4				



フェニックス						能力値				所持技			
登場ステージ	9	LV	10	獲得G	350	HP	120	ATK	85	技名	ほのおのブレス		
								DEF	66	タイプ	マップ	射程	1-4
								HIT	65	攻撃補正	×1.2		
						SP	100	EVA	40	備考	—		
								MOV	4				



チラノザウルス						能力値				所持技			
登場ステージ	9	LV	10	獲得G	350	HP	90	ATK	100	技名	ほのおだん		
								DEF	60	タイプ	間接	射程	2-4
								HIT	50	攻撃補正	×1.2		
						SP	100	EVA	35	備考	—		
								MOV	4				



ビッグアイ						能力値				所持技			
登場ステージ	9,10	LV	7	獲得G	350	HP	120	ATK	80	技名	たいあたり		
								DEF	68	タイプ	直接	射程	1
								HIT	65	攻撃補正	×1.2		
						SP	100	EVA	36	備考	—		
								MOV	4				



サイクロプス

登場ステージ	LV	獲得G
10	10	350

能力値			
HP	102	ATK	95
		DEF	66
SP	100	HIT	60
		EVA	39
		MOV	4

所持技			
技名	パワースイング		
タイプ	直接	射程	1
攻撃補正	×1.2		
備考	クリティカル率1.5倍、HIT0.8倍		



BOSS ブルードラゴン

登場ステージ	LV	獲得G
10	11	1000

能力値			
HP	400	ATK	120
		DEF	65
SP	100	HIT	30
		EVA	35
		MOV	4

IN ORIGIN

アムルが変身した姿。本作では敵に回る場合もあるが、れっきとした『ドラゴンスピリット』の主人公である。

技名	消費SP	タイプ	射程	攻撃補正	効果・備考
ワイドブレス	0	マップ	2-6	×1.2	—
アースクェイク	25	マップ	∞	×1.2	全体攻撃
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—



BOSS ザウエル

登場ステージ	LV	獲得G
10	11	1000

能力値			
HP	400	ATK	120
		DEF	65
SP	100	HIT	45
		EVA	25
		MOV	4

IN ORIGIN

アムルの恋人、アリーシャを連れ去った魔王。『ドラゴンスピリット』の最終ステージで待つ最強のボスである。

技名	消費SP	タイプ	射程	攻撃補正	効果・備考
かみつき	0	直接	1	×1.0	—
ブレス	40	マップ	2-4	×1.0	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—



ガーゴイル

登場ステージ	LV	獲得G
10	10	350

能力値			
HP	110	ATK	111
		DEF	72
SP	100	HIT	70
		EVA	20
		MOV	4

所持技			
技名	オノなげ		
タイプ	間接	射程	2-4
攻撃補正	×1.2		
備考	—		



BOSS デスガーディアン

登場ステージ	LV	獲得G
EX3	11	500

能力値			
HP	130	ATK	125
		DEF	72
SP	100	HIT	70
		EVA	40
		MOV	4

IN ORIGIN

『ドラゴンスピリット』のエリア4のボス。骸骨のような姿をしており、自身の骨をバラバラにしてぶつけてきた。

技名	消費SP	タイプ	射程	攻撃補正	効果・備考
ボーンカッター	0	マップ	1-4	×1.2	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—



BOSS Rフィーニックス

登場ステージ	LV	獲得G
EX3	11	500

能力値			
HP	140	ATK	120
		DEF	78
		HIT	70
SP	100	EVA	40
		MOV	4

IN ORIGIN

『ドラゴンスピリット』のエリア2に登場するボス。全身が炎に包まれ、周囲に配した火球で身を守っている。

所持技

技名	消費SP	タイプ	射程	攻撃補正	効果・備考
れんごくほのお	0	マップ	1-4	×1.2	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—

黄色のアーチの世界
王国バビリム編



メイジ

登場ステージ	LV	獲得G
11	11	500

能力値			
HP	100	ATK	126
		DEF	66
		HIT	70
SP	100	EVA	40
		MOV	4

所持技

技名	ホワイトスペル		
タイプ	間接	射程	2-4
攻撃補正	×1.2		
備考	—		



ブルーナイト

登場ステージ	LV	獲得G
11	12	500

能力値			
HP	120	ATK	120
		DEF	72
		HIT	72
SP	100	EVA	41
		MOV	4

所持技

技名	きり		
タイプ	直接	射程	1
攻撃補正	×1.2		
備考	—		



BOSS アキンドナイト

登場ステージ	LV	獲得G
11	12	1250

能力値			
HP	360	ATK	120
		DEF	67
		HIT	75
SP	100	EVA	20
		MOV	4

IN ORIGIN

『イシターの復活』における最強のナイト。その名は開発者のあだ名「あきんど内藤」をもじったものだという。

所持技

技名	消費SP	タイプ	射程	攻撃補正	効果・備考
ねらいぎり	0	直接	1	×1.0	絶対に命中
だいかいてんぎり	30	マップ	1-3	×1.5	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—



ブラックナイト

登場ステージ	LV	獲得G
11	12	500

能力値			
HP	125	ATK	125
		DEF	75
		HIT	72
SP	100	EVA	41
		MOV	4

所持技

技名	きり		
タイプ	直接	射程	1
攻撃補正	×1.2		
備考	—		



グリーンスライム

登場ステージ	LV	獲得G
11	11	500

能力値			
HP	120	ATK	106
		DEF	60
		HIT	70
SP	100	EVA	30
		MOV	4

所持技			
技名	スライムショット		
タイプ	直接	射程	1
攻撃補正	×1.2		
備考	—		



メイジゴースト

登場ステージ	LV	獲得G
11,12,13	13	500

能力値			
HP	120	ATK	130
		DEF	90
		HIT	74
SP	100	EVA	42
		MOV	4

所持技			
技名	シャウト		
タイプ	ステータス変化	射程	1-4
攻撃補正	—		
備考	相手のATKとHIT減少		



ドルイド

登場ステージ	LV	獲得G
12	13	500

能力値			
HP	130	ATK	133
		DEF	84
		HIT	74
SP	100	EVA	42
		MOV	4

所持技			
技名	ブルースペル		
タイプ	間接	射程	2-4
攻撃補正	×1.2		
備考	—		



BOSS サッカバス

登場ステージ	LV	獲得G
12	13	1500

能力値			
HP	300	ATK	125
		DEF	65
		HIT	70
SP	100	EVA	30
		MOV	4

IN ORIGIN

『ドルアーガの塔』で、イシターの偽物として登場。これを倒して宝箱を入手しないとドルアーガは倒せなかった。

所持技 技名	消費SP	タイプ	射程	攻撃補正	効果・備考
まりょく	0	直接	×1.0	×1.0	—
ソウルドレイン	20	特殊	×1.5	×1.5	与えたダメージ分だけ自分のHP回復
イリュージョン	40	特殊	×1.0	×1.0	3ターンの間物理攻撃無効
—	—	—	—	—	—



レッドナイト

登場ステージ	LV	獲得G
12	13	500

能力値			
HP	130	ATK	120
		DEF	84
		HIT	60
SP	100	EVA	30
		MOV	4

所持技			
技名	れんぞくぎり		
タイプ	直接	射程	1
攻撃補正	×1.2		
備考	HIT0.8倍		



ミラーナイト

登場ステージ	LV	獲得G
12	13	500

能力値			
HP	130	ATK	110
		DEF	84
		HIT	70
SP	100	EVA	42
		MOV	4

所持技			
技名	ダッシュきり		
タイプ	直接	射程	1
攻撃補正	×1.2		
備考	—		



レッドスライム

登場ステージ	LV	獲得G
12	12	500

能力値			
HP	135	ATK	110
		DEF	66
		HIT	65
SP	100	EVA	50
		MOV	4

所持技			
技名	スライムショット		
タイプ	直接	射程	1
攻撃補正	×1.2		
備考	—		



BOSS ドルアーガ

登場ステージ	LV	獲得G
13	14	2500

能力値			
HP	460	ATK	135
		DEF	75
		HIT	60
SP	100	EVA	40
		MOV	4

IN ORIGIN

『ドルアーガの塔』のボス。倒すたびに魔法使いやクオックス、ナイトに姿を変え、そのすべてを倒すと本性を現す。

所持技

技名	消費SP	タイプ	射程	攻撃補正	効果・備考
れんぞくぎり	0	直接	1	×0.8	—
イリュージョン	40	特殊	自分	—	3ターンの間物理攻撃無効
ソウルスペル	30	間接	2-4	—	相手のHPを10分の1にする
—	—	—	—	—	—



ブラックドラゴン

登場ステージ	LV	獲得G
13	15	500

能力値			
HP	150	ATK	140
		DEF	96
		HIT	78
SP	100	EVA	44
		MOV	4

所持技			
技名	ドラゴンブレス		
タイプ	マップ	射程	1-5
攻撃補正	×1.2		
備考	—		



ソーサラー

登場ステージ	LV	獲得G
13	14	500

能力値			
HP	130	ATK	120
		DEF	78
		HIT	70
SP	100	EVA	43
		MOV	4

所持技			
技名	レッドスペル		
タイプ	マップ	射程	1-4
攻撃補正	×1.2		
備考	—		



ハイパーナイト

登場ステージ	LV	獲得G
13	14	500

能力値			
HP	150	ATK	125
		DEF	90
		HIT	75
SP	100	EVA	40
		MOV	4

所持技			
技名	かいてんぎり		
タイプ	マップ	射程	1-3
攻撃補正	×1.2		
備考	—		



リザードマン

登場ステージ	LV	獲得G
13	13	500

能力値			
HP	120	ATK	130
		DEF	90
		HIT	74
SP	100	EVA	42
		MOV	4

所持技			
技名	れんぞくぎり		
タイプ	直接	射程	1
攻撃補正	×1.2		
備考	HIT0.8倍		

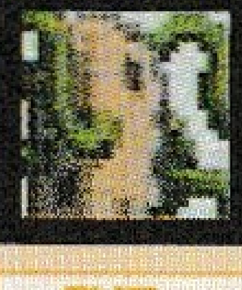


クオックス

登場ステージ	LV	獲得G
EX4	15	750

能力値			
HP	160	ATK	150
		DEF	78
		HIT	75
SP	100	EVA	35
		MOV	4

所持技			
技名	ドラゴンブレス		
タイプ	マップ	射程	1-5
攻撃補正	×1.2		
備考	—		



Gハンドローパー

登場ステージ	LV	獲得G
EX4	9	750

能力値			
HP	90	ATK	100
		DEF	69
		HIT	50
SP	100	EVA	30
		MOV	4

所持技			
技名	しょくしゅこうげき		
タイプ	直接	射程	1
攻撃補正	×1.2		
備考	—		

黒のアーチの世界
古の倭国編



やりがいこつ

登場ステージ	LV	獲得G
14,15	15	1000

能力値			
HP	135	ATK	128
		DEF	68
		HIT	80
SP	100	EVA	40
		MOV	4

所持技	
技名	ヤリなげ
タイプ	間接
射程	2-4
攻撃補正	×1.2
備考	—



がき

登場ステージ	LV	獲得G
14,15	14	1000

能力値			
HP	125	ATK	120
		DEF	79
		HIT	80
SP	100	EVA	50
		MOV	4

所持技	
技名	かみつき
タイプ	直接
射程	1
攻撃補正	×1.2
備考	—



BOSS 義経

登場ステージ	LV	獲得G
14	15	2500

能力値			
HP	570	ATK	110
		DEF	80
		HIT	65
SP	100	EVA	60
		MOV	4

IN ORIGIN

『源平討魔伝』で幾度も現れるボス。短剣を投げるものと、回転しながら突進するものの2種類が登場した。

所持技

技名	消費SP	タイプ	射程	攻撃補正	効果・備考
きり	0	直接	1	×1.0	—
うらみ	30	特殊	自分	×1.5	反撃時、1.5倍のダメージを与える
きゅうしゅう	40	特殊	2-4	×2.0	与えたダメージ分だけ自分のHP回復
—	—	—	—	—	—



BOSS 弁慶

登場ステージ	LV	獲得G
15	16	2500

能力値			
HP	540	ATK	125
		DEF	70
		HIT	65
SP	100	EVA	40
		MOV	4

IN ORIGIN

『源平討魔伝』のボス。これも鉄球を投げつけるものと、金棒を振り回すものの2タイプが存在した。

所持技

技名	消費SP	タイプ	射程	攻撃補正	効果・備考
おおぶり	0	直接	1	×1.0	クリティカル率2倍、HIT0.5倍
だいしゃりん	50	マップ	1-3	×1.0	—
におうだち	50	特殊	自分	—	3ターンの間物理攻撃無効
—	—	—	—	—	—



じごくぐるま

登場ステージ	LV	獲得G
15,16	15	1000

能力値			
HP	140	ATK	120
		DEF	84
		HIT	80
SP	100	EVA	40
		MOV	4

所持技	
技名	たいあたり
タイプ	直接
射程	1
攻撃補正	×1.2
備考	—

琵琶法師



BOSS

登場ステージ	LV	獲得G
16	17	2500

能力値			
HP	510	ATK	120
		DEF	75
		HIT	70
SP	100	EVA	40
		MOV	4

IN ORIGIN

『源平討魔伝』に登場。「鳥獣戯画」の兎と蛙を飛ばして攻撃し、「さらばじゃ」と言い残し去っていく。

所持技

技名	消費SP	タイプ	射程	攻撃補正	効果・備考
うた	50	ステータス変化	1-4	—	相手のSP減少
かすみ	40	ステータス変化	1-4	—	相手のHITとEVA減少
げんじのうた	60	特殊	1	×1.0	—
—	—	—	—	—	—

りゅう



登場ステージ	LV	獲得G
16	18	1000

能力値			
HP	180	ATK	130
		DEF	108
		HIT	80
SP	100	EVA	30
		MOV	4

所持技

技名	ほのお		
タイプ	間接	射程	2-5
攻撃補正	×1.2		
備考	—		

まじん



登場ステージ	LV	獲得G
16,17	16	1000

能力値			
HP	160	ATK	115
		DEF	96
		HIT	80
SP	100	EVA	45
		MOV	4

所持技

技名	こぶし		
タイプ	直接	射程	1
攻撃補正	×1.2		
備考	—		

閻魔大王



BOSS

登場ステージ	LV	獲得G
17	20	5000

能力値			
HP	500	ATK	130
		DEF	85
		HIT	50
SP	100	EVA	40
		MOV	4

IN ORIGIN

景清が崖などから落ち、地獄に行き着いたとき、裁きを行う。このとき運が良ければ、景清は復活できた。

所持技

技名	消費SP	タイプ	射程	攻撃補正	効果・備考
じごくのほのお	0	マップ	1-5	×1.0	—
きのはどう	60	マップ	1-5	×1.0	—
しょうかん	60	特殊	1	×1.0	—
—	—	—	—	—	—

みつくびりゅう



登場ステージ	LV	獲得G
17,EX5	18	1000※

能力値			
HP	150	ATK	150
		DEF	102
		HIT	90
SP	100	EVA	25
		MOV	4

所持技

技名	ほのおのブレス		
タイプ	マップ	射程	1-4
攻撃補正	×1.2		
備考	—		

※ステージEX5では1250

世界の中心

次元の狭間&セントラーレ編



BOSS メデューサ

登場ステージ	LV	獲得G
18	19	3500

能力値			
HP	540	ATK	140
		DEF	85
		HIT	50
SP	100	EVA	55
		MOV	4

IN ORIGIN

『フェリオス』でアルテミスを石に変えた張本人。最初のボスとして登場し、倒すとアルテミスの呪いが解ける。

所持技 技名	消費SP	タイプ	射程	攻撃補正	効果・備考
レーザー	0	直接	1	×1.0	—
がんこう	50	ステータス変化	1-4	—	相手のHITとDEF減少
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—



ランドアーチン

登場ステージ	LV	獲得G
18	19	1000

能力値			
HP	130	ATK	150
		DEF	96
		HIT	85
SP	100	EVA	65
		MOV	4

所持技			
技名	トゲ		
タイプ	直接	射程	1
攻撃補正	×1.2		
備考	—		



BOSS セイレーン

登場ステージ	LV	獲得G
18	19	3500

能力値			
HP	540	ATK	140
		DEF	92
		HIT	50
SP	100	EVA	45
		MOV	4

IN ORIGIN

『フェリオス』のチャプター3のボス。最初は美しい女性の姿で登場するが、すぐに醜い正体を現し攻撃してくる。

所持技 技名	消費SP	タイプ	射程	攻撃補正	効果・備考
ウィングショット	0	マップ	1-4	×1.5	—
かなきりごえ	40	ステータス変化	1-4	—	相手のSP減少
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—



BOSS デュポン

登場ステージ	LV	獲得G
19	20	5000

能力値			
HP	999	ATK	202
		DEF	152
		HIT	75
SP	100	EVA	40
		MOV	4

IN ORIGIN

『フェリオス』の最終ボス。アポロンが先に進むたびに、アルテミスを火責めなどの拷問にかけて苦しめていた。

所持技 技名	消費SP	タイプ	射程	攻撃補正	効果・備考
くろいこうだん	0	直接	2-4	×1.2	—
カオスストーム	40	マップ	1-3	×1.2	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—



BOSS カオス

登場ステージ	LV	獲得G
20	21	7500

能力値			
HP	900	ATK	200
		DEF	104
		HIT	70
SP	100	EVA	35
		MOV	4

IN ORIGIN
『ドラゴンセイバー』の最終ボス。アーリア神に悪しき魂が乗り移ってしまった姿という設定になっている。

所持技 技名	消費SP	タイプ	射程	攻撃補正	効果・備考
くろいこうだん	0	直接	2-4	×1.0	—
エナジードレイン	20	特殊	1	×2.0	与えたダメージ分だけ自分のHP回復
カオスブーメラン	40	マップ	1-4	×1.0	—
—	—	—	—	—	—



BOSS ゾウナ

登場ステージ	LV	獲得G
20	22	7500

能力値			
HP	750	ATK	155
		DEF	60
		HIT	80
SP	100	EVA	35
		MOV	4

IN ORIGIN
『ワルキューレの冒険』の最終ボス。原作では「時の鍵」の力を取り戻さない限り、何度倒しても復活した。

所持技 技名	消費SP	タイプ	射程	攻撃補正	効果・備考
まりょく	0	直接	1	×1.0	—
ワンドエナジー	20	マップ	1-4	×1.0	HIT2倍
ブラックホール	50	マップ	1-3	×1.5	—
—	—	—	—	—	—



BOSS 頼朝

登場ステージ	LV	獲得G
20	21	7500

能力値			
HP	840	ATK	180
		DEF	100
		HIT	65
SP	100	EVA	35
		MOV	4

IN ORIGIN
『源平討魔伝』の最終ボス。景清の旅の途中でも姿を現し、巨大な尺で景清を叩き潰そうとする。

所持技 技名	消費SP	タイプ	射程	攻撃補正	効果・備考
いかづち	0	マップ	1-5	×1.0	—
うらみ	30	特殊	自分	×1.5	反撃時、1.5倍のダメージを与える
げんじのたましい	50	特殊	1	×1.0	—
—	—	—	—	—	—



BOSS ドルアーガソウル

登場ステージ	LV	獲得G
20	18	7500

能力値			
HP	780	ATK	160
		DEF	75
		HIT	65
SP	100	EVA	65
		MOV	4

IN GAME
ドルアーガがギルの姿をまねて復活したという、本作オリジナルの設定。能力値が格段に跳ね上がっている。

所持技 技名	消費SP	タイプ	射程	攻撃補正	効果・備考
れんぞくぎり	0	直接	1	×0.8	—
イリュージョン	40	特殊	自分	—	3ターンの間相手の攻撃を回避する
ソウルスペル	30	間接	2-4	×1.0	相手のHPを10分の1にする
—	—	—	—	—	—



BOSS ドラゴンダハーカ

登場ステージ	LV	獲得G
20	20	7500

能力値			
HP	720	ATK	135
		DEF	55
		HIT	65
SP	100	EVA	50
		MOV	4

IN ORIGIN
ステージ7より引き続き登場の、『ドラゴンヴァラー』の最終ボス。頭を潰さない限り、何度でも復活するという。

所持技	技名	消費SP	タイプ	射程	攻撃補正	効果・備考
	ドラゴンブレス	0	マップ	1-5	×1.0	—
	しょうげきは	40	マップ	1-4	×1.0	—
	アースクェイク	60	マップ	∞	×1.0	全体攻撃
	—	—	—	—	—	—



パンドラカオス

登場ステージ	LV	獲得G
21	21	0

能力値			
HP	200	ATK	130
		DEF	120
		HIT	90
SP	100	EVA	50
		MOV	4

所持技			
技名	カオスエナジー		
タイプ	直接	射程	1
攻撃補正	×1.2		
備考	—		



BOSS パンドラ

登場ステージ	LV	獲得G
21	23	0

能力値			
HP	750	ATK	250
		DEF	120
		HIT	70
SP	100	EVA	40
		MOV	4

IN GAME
本作オリジナルキャラクター。すべての災厄の元凶である。HPがわずかになると回復技を使う。

所持技	技名	消費SP	タイプ	射程	攻撃補正	効果・備考
	やみのちから	0	マップ	1-5	×1.0	—
	ぞうお	30	回復	自分	—	—
	ぜつぼう	50	ステータス変化	2-5	—	相手のSP減少
	さけび	80	マップ	∞	×1.0	全体攻撃



BOSS パンドラ

登場ステージ	LV	獲得G
22	24	10000

能力値			
HP	999	ATK	250
		DEF	83
		HIT	70
SP	100	EVA	60
		MOV	4

IN GAME
ステージ21に登場するものとは異なり、こちらはパンドラの精神が形になったもの。そのためか防御力は低い。

所持技	技名	消費SP	タイプ	射程	攻撃補正	効果・備考
	やみのちから	0	マップ	1-5	×1.0	—
	ぞうお	30	回復	自分	—	—
	ぜつぼう	30	ステータス変化	2-5	—	相手のSP減少
	さけび	40	マップ	∞	×1.0	全体攻撃

50音順INDEX

最後に［登場キャラクター名］［味方ユニット技］［国名］［ステージ名］［アイテム］をまとめた索引を掲載しておく。

ナムコスーパーウォーズ
-ALL-ROUND GUIDE for EXPERT-

STAFF

出版・編集
株式会社デジキューブ

清野義孝 (Vice-Chief Editor)
多田羅洋平 (Editor)
中村寛文 (Product Manager)
大嶋清太(Public-relations agent)

企画・構成・執筆
株式会社エスティフ

デザイン&DTP
株式会社エストール

監修・協力
株式会社バンダイ
株式会社ナムコ

発行
2002年12月5日　初版

発行人
梁野正道

編集人
垣貫真和

発行所
株式会社デジキューブ
東京都渋谷区広尾1-13-7
恵比寿イーストビル
TEL 03-3444-5765
FAX 03-3444-5940

印刷
凸版印刷株式会社

ISBN4-88787-078-7



ISBN4-88787-078-7
C0076 ¥1300E
9784887870789
1920076013003



DigiCube
株式会社デジキューブ 定価（本体1,300円＋税）

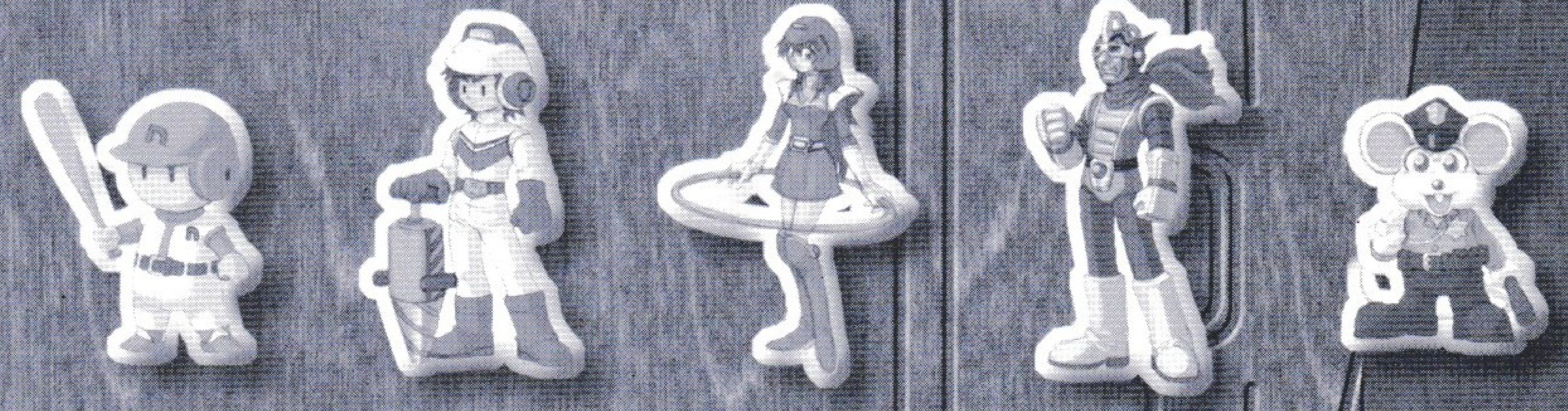
ナムコスーパーウォーズ™

NAMCO SUPER WARS ALL-ROUND GUIDE for EXPERT

ナムコスーパーウォーズ
オールラウンドガイド フォー エキスパート



YOUR
Digicube WonderSwan
BEST
Guidebook Series
NAVIGATOR



DigiCube

ISBN4-88787-078-7 C0076